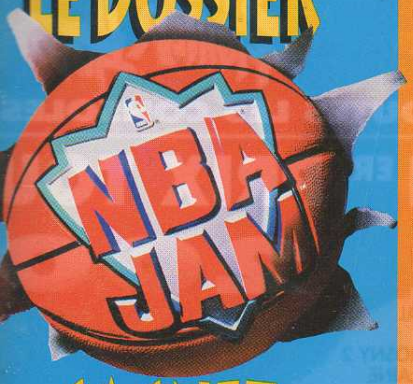
Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

Sega
Nintendo
Lynx
Neo Geo
Nec

EXCLUSIF
LE DOSSIER



GAGNEZ
UNE BORNE
D'ARCADE

Saturn
une étoile se dévoile

LES HITS DU MOIS
Castlevania
Equinox
Super Empire Strikes Back

DRAGON BALL Z II MD
LES PHOTOS INEDITES

40 MARS 94
28F
M 4413 - 40 - 28,00 F

OMNIUM CONCOU

A PARTIR DU 1ER FEVRIER 1994

Le 1er Tournoi National CAPCO

METTEZ ENFIN A PROFIT VOTRE EXPERIENCE DE STREET FIGHTER ! NE LAISSEZ PAS PASSER VOTRE CHANCE !

PARTICIPEZ AU DUEL DU SIECLE ! PAS DE TIRAGE A QUE LES MEILLEURS GAGNENT !

TOUTES

ELIMINATOIRES :
1ER AU 30 AVRIL 1994.
FINALE NATIONALE :
DERNIER WEEK-END DE MAI 1994 A PARIS.

SUR TOUTES LES CONSOLES

1ER PRIX TOU 200

POINTS DE PARTICIPATION,
SALLES DE JEUX OFFICIELLES DU TOURNOI

94 531	THIAIS	LE BOWLING, CENTRE COMMERCIAL REGIONAL DE BELLE EPINE 740
93 110	ROSNY SOUS BOIS	STRIKE CENTRE COMMERCIAL ROSNY 2
92 000	CLAMART	CENTRE COMMERCIAL DE LA PLAINE 4 RUE DE PICARDIE
87 000	LIMOGE	LIMOUSIN MATIC 81 BOULEVARD GAMBETTA
83 000	TOULON	FUN HOUSE 68 BOULEVARD DE STRASBOURG
83 000	TOULON	CENTRAL PARC 2 RUE PASTEREAU
81 000	ALBI	LE TILT, 6 PLACE FERNAND PELOUTIER
80 000	AMIENS	LA BOITE A JEUX , 19 RUE DES AUGUSTINS
75 018	PARIS	OMNIUM, 76 BOULEVARD DE CLICHY
75 010	PARIS	INTERMEALS, 8 BOULEVARD BONNE NOUVELLE
72 000	LE MANS	ESPACE LOISIR 9 BOULEVARD RENE LEVASSEUR
69 000	LYON	STRIKE CENTRE COMMERCIAL LYON PART-DIEU
64 200	BIARRITZ	ATLANTIC CITY, 22 AVENUE DE LA REINE VICTORIA
60 000	CREIL	VIDEO LOISIRS GARE SNCF
59 140	DUNKERKE	BUSSOZ 16 RUE CURSALE
57 000	METZ	LE MAKAO, RUE DU COTLOSQUET
54 000	NANCY	STRIKE CENTRE COMMERCIAL DE SAINT SEBASTIEN
45 000	ORLEANS	BUSSOZ 20 RUE SAINTE CATHERINE
42 000	SAINT ETIENNE	MEGADRIVERS, 12 RUE GERANTET 42 000 ST ETIENNE
38 000	GRENOBLE	AUTOMATIC AMUSEMENTS 16 BOULEVARD GAMBETTA
35 000	RENNES	TOP GAMES, RUE D'ISLY CENTRE COMMERCIAL DES 3 SOLEILS
34 000	MONTPELLIER	JEUX ACADEMY IV 5 RUE BOUSSAIROLLE
33 000	BORDEAUX	LE PALAIS DES ATTRACTIONS, 33 COURS GEORGE CLEMENCEAU
31 000	TOULOUSE	LE STAR 49 RUE BAYARD
31 000	TOULOUSE	LA CIBLE RUE DES 3 JOURNEES
31 000	TOULOUSE	LE TILT RUE DE REMUSAT
30 000	NIMES	GAME HOUSE 10 RUE TEDENAT
25 000	BESANCON	KUNICK JEUX (RAINBOW) SALLE DE JEUX , 65 GRANDE RUE
21 000	DIJON	TILT, 5 AVENUE FOCH
17 100	SAINTES	LE MOULIN 61 AVENUE GAMBETTA
13 006	MARSEILLE	LE SNAC LE DEPANNEUR 16 RUE SAINT SUFFREEN
03 000	AVERMES	BOWLING DE MOULINS, CHEMIN DES MAISONS NEUVES 2B2

Street Fighter 2 © Capcom, Capcom est une marque déposée par Capcom Co. Ltd, Sega est une marque déposée par Sega Enterprise Ltd., NRJ est une marque déposée par NRJ, Nintendo est une marque déposée par Nintendo Co Ltd., US Gold est une marque déposée par US Gold Ltd, Bandaï est une marque déposée par Bandaï Co. Ltd, Premier Loisir France est une marque déposée par Premier Loisir France SA.

COMMENT PARTICIPER (Tournoi ouvert à tous)

Inscriptions : jusqu'au 31 mars 1994 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Eliminatoires : du 1er au 30 avril 1994. Finale nationale : dernier week-end de mai.
Pour s'inscrire : renvoyer le bulletin ci-contre dûment complété accompagné de votre règlement de 250 FF. Vous recevrez alors le tee-shirt officiel du tournoi ainsi que votre carte personnalisée de participant, indispensable pour prendre part aux éliminatoires et à la finale nationale.
- Salle de jeux : le meilleur score de chaque jour sur Super Street Fighter II sera retenu pour participer à la finale de la salle réunissant les 29 finalistes locaux. Les scores seront validés par le responsable de la salle uniquement sur présentation de la carte du Tournoi.
La finale locale se déroulera en mode duel, en deux parties gagnantes. Le vainqueur de la salle sera sélectionné pour la finale nationale à Paris.
- Consoles et micro : les candidats devront envoyer une photo d'écran sur papier couleur de leur meilleur score, en cours de jeu et non sur tableau des scores, accompagnée de son nom et de son numéro de participant figurant sur sa carte. Les 32 meilleurs scores de chaque catégorie seront sélectionnés pour la finale nationale à Paris.
Tous candidats ayant réalisés un haut score en trichant seront éliminés.
Les finalistes de provinces recevront un titre de transport allé-retour pour 2 personnes à cette occasion.
La grande finale nationale se déroulera en mode duel uniquement, en 2 parties gagnantes.
Les vainqueurs de chaque catégorie disputeront une série de duels dans toutes les catégories. Des points seront attribués en fonction de la place obtenue (1re place : 7 points... 7ème place : 1 point). Le joueur ayant marqué le plus de points sera désigné champion de France Street Fighter II toutes catégories.
Le règlement complet du Tournoi est déposé chez Agnus et Pollet, huissiers de justice, à Paris et disponible sur demande à : OMNIUM CONCOURS, 124 avenue du général Leclerc 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY.

présente

Officiel

M

STREET FIGHTER II

SORT !

CATEGORIES

SUPER STREET FIGHTER II

PC, ST ET AMIGA

EN ARCADE UNIQUEMENT
DANS LES SALLES DE JEUX
OFFICIELLES DU TOURNOI

ES CATEGORIES

000 F

UNE CARTOUCHE DE JEUX
A CHAQUE 500ème INSCRITS,
DES LOTS FABULEUX JUSQU'AU
1000ème GAGNANT

+ 1 VOYAGE POUR 2 PERSONNES
POUR 2 SEMAINES DANS UN PAYS
UPER STREET FIGHTER II DE VOTRE CHOIX !

2ème PRIX : UNE BORNE D'ARCADE SUPER STREET FIGHTER II
+ 100 000 F

3ème PRIX : UN FLIPPER STREET FIGHTER II
+ 50 000 F

4ème PRIX : UNE CARTE JAMMA SUPER STREET FIGHTER II
+ 25 000 F

5ème PRIX : UN SCOOTER 49 CM³
+ 12 500 F

6ème PRIX : UN PC 486 DX2 66
+ 6 000 F

VAINQUEUR DE CHAQUE CATEGORIE :
UNE 3 DO + TOUS LES JEUX 3DO + 20 000 F

BANDAI

BON DE PARTICIPATION A DECOUPER OU A PHOTOCOPIER ET A RENVOYER A (DATE LIMITE D'INSCRIPTION : 31 mars 1994 à minuit), le cachet de la poste faisant foi. :
OMNIUM CONCOURS, 124 AVENUE DU GENERAL LECLERC, 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY - Tél. : (16 - 1) 39 32 05 00

OM ..... AGE .....

ROFESSION .....

RENOM ..... JE PARTICIPE DANS LES CATEGORIES SUIVANTES :

DRESSE ..... (Précisez ARCADE, PC, ST, AMIGA ou le nom de ta console).

DDE POSTAL ....

LLE ....

joint le règlement de mon inscription d'un montant de 250 FF à l'ordre de : OMNIUM CONCOURS

èque ❑ mandat ccp ❑ autre (préciser) ❑ .....

JE RECEVRAI
MON TEE-SHIRT OFFICIEL
DU TOURNOI AINSI
QUE MA CARTE
PERSONNALISÉE
DE PARTICIPANT

PLAYER ONE est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE cedex
Tél. : 41 10 20 30.

Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef adjoint : Olivier SCAMPS.
Secrétaire de rédaction : Nathalie ROY-REUILLER, Hélène LÊ.
Rédacteurs : Jean-Pierre ABIDAL, Sylvain ALLAIN, Stéphane BURET, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Mariella GARRAUD, Patrick GIORDANO, Marc LACOMBE, Guillaume LASSALLE, Éric PAVON, Stéphane PILET, Romain POIROT, Christophe POTIER, Olivier RICHARD, François TARRAIN, Julien VAN DE STEENE, Jean-François VIÉ.
Conseiller auprès de la rédaction : Cyril DREVET.

Directeur Artistique : Christian DAO.

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40.
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS.
Responsable marketing et télématique : Barbara RING-RÉMY.
Responsable TV : Nezhia BOUBEKRI.
Assistante de publicité : Delphine BRONN.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD.
Maquettiste : Stéphane NOËL.
Infographistes : Laurent VIEL, Laurent FAIDIDE.
Montage et photogravure : Pi-M - samat-Graphicolor
Impression : SNIL.

Service abonnement
B.I.L. - BP 4, 60700 SACY-LE-GRAND.
Tél. : (16) 44 69 26 26.

Service des ventes : PROMÉVENTE - Michel IATCA
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Dominique BELLEVRAT, Tél. vert : 05 19 84 57
au terminal EBG.

Responsable des éditions étrangères : Carla VAN EMDE BOAS.

MÉDIA SYSTEME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de f.
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Françoise LE MÉTAYER.
Administration : Jacqueline SEVASTELLIS.
Secrétariat : Christine NABAIS.

Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1994.
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Photos tous droits réservés : Michel BLOSSIER.

A QUI ECRIRE !

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 36 à 53), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention ! les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour les Plans et Astuces (pages 160 à 167) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :
Petites Annonces PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.

La couv'

Olivier Vatine

édito

Watch'out Baby, Here I come ! Fans de dunks et de fun, c'est la fête, pour vous dans ce numéro. Avec notre dossier exclusif NBA JAM, nous vous révélons tout ce qu'il faut savoir sur la dernière superproduction d'Acclaim. Les meilleures équipes, les tactiques d'attaque et de défense, en passant par les smashes les plus spectaculaires, sans oublier l'avis des pros du basket qui testent le jeu : nous vous offrons la totale. Lisez, vous ne le regretterez pas. On redescend sur terre, avec des infos de dernière minute sur la Saturn, la nouvelle bombe de Sega. Nos reporters sont allés fouiner jusqu'à Monaco pour rencontrer un des pontes de Sega Japan qui s'est abandonné à quelques confidences. Bien joué, les gars. Ce mois-ci encore, vos consoles ne seront pas en manque de jeux de qualité, puisque nous testons les dernières nouveautés : Castlevania MD, Super Empire Strikes Back SNES et Equinox toujours sur la 16 bits de Nintendo. Vous retrouverez également les présentations des meilleurs jeux sortis au Japon et aux USA dans « Over The World », la rubrique des fans de l'actu brûlante. Enfin, ne ratez pas notre opération « Gardez vos tunes et gagnez des Crédits », de nombreux cadeaux vous attendent. À propos de cadeaux, n'hésitez pas à participer à notre concours ; la borne d'arcade NBA JAM en est le premier lot. C'est peut-être vous qui la gagnerez, il suffit de tenter votre chance.

Sam Player

122 OFFRE SPECIALE D'ABONNEMEN

40 MARS

sommaire

6 COURRIER — Sam Player répond à toutes vos questions

8 stop info — Toute l'actualité de l'univers des jeux vidéo

28 OVER THE WORLD — Les meilleurs jeux venus de l'étranger

38 trucs en vrac — Des astuces et des codes pour finir vos jeux préférés

47 DOSSIER NBA JAM™ — Tout sur le plus délirant des jeux de basket

73 Les Crédits Player

59 TESTS — Tous les jeux du mois testés sans pitié

108 Vite Vu — L'actualité des jeux vidéo passée en revue

36 Concours NBA JAM

124 Plans & astuces — Flashback 2e partie

142 PETITES ANNONCES — Les bonnes affaires de Player One

CLUB NEC 121 — Le rendez-vous des fans de la PC Engine

134 Reportage — Hommage à un géant du Comics... et la sélection ciné, BD et télé de Player One.

146 TOP 10

le Courrier de Sam Player

Salut à tous. Bon, je ne vais pas vous tartiner une longue intro, d'autant que tout le monde s'en fout et que je me tape une fièvre d'enfer, 40°. Foutue grippe. Je n'ai qu'une seule hâte, c'est de me retrouver dans mon pieu avec un bon grog. Bref, place aux questions et rendez-vous le mois prochain pour une nouvelle série de questions-réponses.

Salut Sam,
Inutile de te dire que ton mag est subliminal, génial, super, hoooo... Excuse-moi, je m'emporte. Bon, passons aux questions.
1°) Avez-vous envisagé de faire paraître un *Sega Player* n°2 ?
2°) Pourquoi avez-vous arrêté la parution des *Player One Pocket* ? Pourquoi n'en feriez-vous pas un qui traiterait du sujet brûlant qu'est Dragon Ball Z ?
3°) Est-ce que Dune 2 (le retour) va sortir sur Megadrive ? Si oui, à quel prix ?
4°) Quel est, d'après vous le meilleur jeu d'aventure/rôle sur Megadrive ?
Eh bien voilà, j'ai fini. S'il te plaît, publie moi, Sam.

Abu

Salut Abu,
1°) Le n°2 de *Sega Player* devrait sortir d'ici deux à trois mois. On vient juste de commencer à travailler dessus, et je ne peux pas en dire beaucoup plus pour le moment. Les dossiers qu'on vous prépare sont encore top secret, mais je pourrai vous en parler plus longuement dès le prochain numéro.
2°) Là aussi, tu touches à un domaine que je ne veux pas trop dévoiler. Mais je peux t'assurer que vous aurez droit à une super surprise pour le dossier sur DBZ.
3°) Dune 2 va sortir en avril. On le testera donc dans le prochain numéro de *Player*.
4°) À mon avis, le meilleur jeu d'aventure/rôle sur Megadrive est Landstalker qui doit sortir en ce moment en version française.
Ciao Abu

Sam

Cher Sam,
J'aime tellement ton magazine que je l'achète depuis bientôt 3 ans ! Les textes, et surtout les photos, ne font que s'améliorer de mois en mois. Mis à part le fait que je veux t'adresser tous ces compliments, je t'écris aussi pour te demander comment tu as fait pour exercer un métier aussi génial. Je suis actuellement en classe de 3e et, comme tu le sais, c'est le moment de faire des choix ! Je voudrais tester des jeux vidéo tout en participant à la rédaction d'un magazine comme *Player One* (au fait, y-a-t-il un nom spécial pour désigner ce type de travail ? Quand mes professeurs me demandent ce que je veux faire plus tard, je ne peux même pas leur répondre précisément...). Saurais-tu me dire, par hasard, quel type de bac je devrai passer et quelles sont les études universitaires qu'il me faudra choisir ? Est-ce que les études sont longues, est-ce que c'est un métier difficile ? En gros, comment faut-il faire pour arriver là où toi et tes collaborateurs êtes arrivés ? D'autre part, j'aime bien travailler en équipe et j'aimerais savoir s'il s'agit vraiment d'un travail d'équipe. Autre question, quels sont les différents types de métiers représentés dans la rédaction de *Player One* ? Je te remerecie d'avance pour ta réponse. Longue vie aux jeux vidéo, aux magazines de jeux vidéo et surtout à *Player One*.

Bruno

Salut Bruno,
Je reçois de nombreuses lettres me demandant quelles études il faut faire pour devenir testeur de jeux vidéo ou pour entrer dans un magazine. En fait, il n'y a pas de solution miracle, ni même d'études obligatoires. Certains testeurs de *Player* n'ont pas le bac, d'autres sortent d'une école de journalisme. En fait, le meilleur moyen d'y arriver, c'est d'envoyer des tests (écrits le mieux possible) aux rédacteurs en chef des magazines concernés et de les rappeler une semaine ou dix jours après avoir posté votre lettre. Mais, il n'y a pas beaucoup de places libres et il ne faut pas se faire trop d'illusions. Je ne peux pas répondre complètement à toutes tes questions, ce

serait trop long, mais je peux d'ors et déjà te dire que nous allons faire, dans *Player* une série d'articles consacrés aux métiers liés aux jeux vidéo. En espérant que tu y trouveras toutes les informations dont tu as besoin, à bientôt Bruno.

Sam

Dear Sam,

Je suis abonné depuis trois ans et je possède tous les *Player* depuis le n°3. J'ai quelques questions à te poser :

1°) À quand des tests de toi, et ta frimousse dans le mag ?

2°) À quand Mortal Kombat II, Super SF II et Virtua Fighter sur Megadrive ?

3°) La Saturn : quelles sont les dernières nouvelles ?

4°) SOS, Mayday : je possède Eternal Champions sur MD. Il est génial, mais j'ai un « blème » : à la fin de certains matchs, une espèce de « fatalité » se fait. Par exemple, dans le stage de Trident, une tentacule sort de l'eau, t'entoure, t'étouffe, te noie et te bouffe pendant que ton sang remonte à la surface. Quand ces «fatalités» ont lieu, les deux barres d'énergie, ainsi que le chrono, sortent de l'écran. Comment réaliser ces coups ? Vite, je sens que mes nerfs vont craquer...

Truuman

Salut Truuman,

1°) C'est pas demain la veille, en tous cas sous mon nom, mais, des fois, j'utilise un pseudo pour faire un test, à toi de deviner lequel. Quant à ma frimousse, vous la voyez tous les mois dessinée sur la couverture, ça suffit comme ça !

2°) Moi ça me tue, dès qu'un bon jeu sort, vous nous écrivez pour nous demander quand la suite va sortir. Hé ! les mecs, laissez un peu de temps aux programmeurs pour qu'ils fassent du bon boulot... Cela dit, Mortal Kombat II devrait arriver en septembre ou octobre 94, un peu après Super SF II. Quant à Virtua Fighter, il devrait plutôt sortir sur la Saturn fin 94.

3°) Si tu veux de nouvelles infos sur la future bombe de Sega, va donc jeter un coup d'œil dans les actus, on lui consacre deux pages. Pour ce qui est de sa sortie en France, il n'y a pas de date officielle encore fixée. Mais selon certaines indiscrétions, elle pourrait arriver dans notre pays en même temps qu'au Japon, c'est à dire à la fin de l'année.

4°) Je t'avoue que nous aussi nous cherchons encore à voir si ce coup peut être réalisé en jouant. On a même questionné Sega, mais là-bas non plus on n'en sait rien. Le premier qui trouve gagne le jeu de son choix sur la console de son choix. Je vous rappelle que j'avais déjà lancé ce genre de concours pour le code qui permettrait de jouer avec les boss sur SF II et que personne ne l'a trouvé (à mon avis il n'existe pas). Salut Truuman

Sam

Salut Sam,

Je voudrais te féliciter pour la nouvelle présentation. Avant, j'étais un peu comme Cri-Cri en colère... Mais maintenant que la note d'animation est revenue, je me sens soulagé. Passons donc aux questions :

1°) Dans les Tortues 5, avez-vous cherché des bidouilles pour jouer avec Rat King et Karaï ?

2°) Dans Mario Kart, y-a-t-il un code pour jouer avec les deux même pilotes ?

3°) Quand vous testez certains jeux, on ne les trouve en magasin que quelques mois plus tard. Est-ce normal ou est-ce que le magasin en question ne l'a pas encore reçu ?

4°) Nous réserves-tu une surprise pour le n°40 ?

5°) Répondez-vous aux lecteurs non publiés ? Sur ce, bonne continuation et publie-moi, ou je boude la rubrique courrier pendant un an (si, si, sans blagues).

L'Arnaqueur Fou.

Salut L'Arnaqueur fou,

1°) Même réponse que pour Eternal Champions, sauf que cette fois, j'ai effectivement entendu parler d'un code qui permettrait de jouer avec Rat King et Karaï, mais, nous, on ne l'a pas encore trouvé...

2°) Je ne crois pas qu'un tel code existe. Mais tu peux jouer contre toi-même en sélectionnant le Time Trial puis en faisant un très bon temps en évitant de te cogner contre un obstacle. Ensuite tu vas dans le tableau des meilleurs scores et tu appuies en même temps sur L, R , X et Y, enfin, tu recommences et tu joueras contre toi-même.

3°) En principe, nous testons les jeux le mois de leur sortie en magasin. Malheureusement, il arrive que la sortie d'un jeu soit retardée pour une raison ou une autre...

4°) Non, pas de surprise dans ce numéro, mais un super dossier sur NBA JAM avec un concours de folie vous permettant de gagner la borne d'arcade.

5°) Non, je ne le pourrais pas. Je reçois pas loin de 500 lettres par mois, certaines font plusieurs pages remplies de questions, si je devais répondre à tout le monde, je n'aurais plus de temps pour continuer mes études. Ciao L'Arnaqueur.

Sam

P.S. : Coucou Mevio. Alors, heureux ? Salut à Two.P et merci pour sa (trop) longue lettre pleine de gentilles critiques. Bisous à Aurélie pour sa lettre et sa photo. Merci à tous ceux qui m'envoient des dessins, un de ces jours, je vais me décider à les publier. Un grand bravo à toute l'équipe de Chibi pour leur fanzine. Vraiment superbe, n'hésitez pas à m'appeler, les mecs, si je peux vous filer un coup de main, ce sera avec plaisir.

3615 : 1,27 F/mn

Écrivez aux journalistes de la rédaction sur le 3615 Player One (tapez Q BAL)

NBA JAM 2 POUR FIN 1994

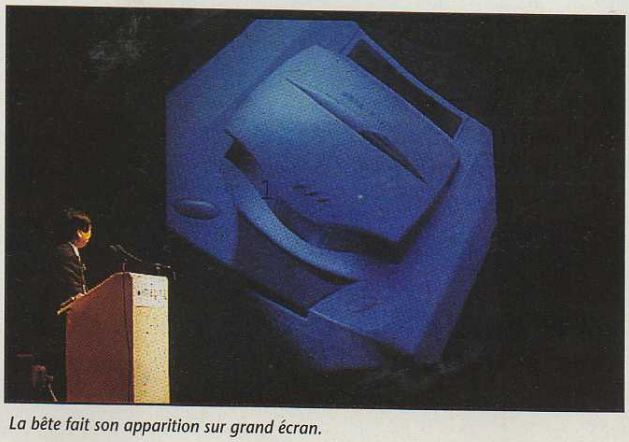
La nouvelle est tombée alors que nous bouclions le journal : NBA Jam 2 est en cours de programmation chez Acclaim. Le successeur de ce jeu de basket de folie devrait voir le jour vers la fin de l'année sur Super Nintendo et Megadrive. Par ailleurs, une version Mega CD de NBA Jam (le premier cette fois-ci) est également sur les rails.

LA SATURN SE DÉVOILE À MONACO

Qui aurait pu imaginer que l'un des pontes de Sega Japan viendrait présenter en avant-première mondiale la Saturn 32 bits, dans un salon professionnel d'images de synthèse ? Et pourtant, c'est ce qu'ont eu la surprise de découvrir les fins limiers de *Player One* (Ino Ata, Pedro et Crevette, pour ne pas les nommer) ! Cela se passait le 16 février dernier à Monaco, au festival Imagina dédié aux nouvelles images. Entre les ténors de l'image électronique comme Silicon Graphics (vous savez, ceux qui sont en train de concevoir la future console Nintendo), pendant une conférence sur la réalité virtuelle, M. Yuzo Naritomi (on peut l'appeler Yuzo, c'est un pote maintenant), le General Manager Multimedia de Sega, a diffusé une cassette vidéo de démonstration de la Saturn. Au programme : Virtua Racing, Virtua Daytona, Virtua Fighter, et des images de synthèse à couper le souffle. Avec en plus une photo de la bête, pour finir le spectacle en beauté. Les images de jeux n'étaient pas à proprement parler des images venant de la Saturn, mais plutôt une simulation de ce qu'est capable de faire la machine. Alors, espérons que cette simulation est réaliste, car cela voudrait dire qu'il n'y a aucune différence entre la version arcade de Virtua Racing et celle sur Saturn, ce que nous a d'ailleurs confirmer M. Naritomi. Hormis cela, nous avons chopé quelques scoops intéressants, comme la confirmation que la Saturn serait bien équipée d'un port cartouche et d'un lecteur CD-Rom intégré, mais surtout qu'elle acceptera la norme MPEG (pour lire les films sur Vidéo CD), ce qui n'était pas prévu auparavant.

Yuzo Naritomi.

Bon, maintenant, il ne reste plus qu'à attendre que la Saturn sorte au Japon (fin 94/début 95), et surtout qu'elle arrive en France...


La bête fait son apparition sur grand écran.

UN PARRAIN DE PLUS POUR LA SATURN

Pour développer sa machine, Sega avait déjà contracté des alliances avec Hitachi et Yamaha. Fin janvier, un nouveau larron entrait dans la danse : Microsoft, le colosse du logiciel informatique. Au terme d'un accord signé entre les deux firmes, la société américaine réalisera le système d'exploitation de la Saturn — c'est à dire le logiciel de base de la console, qui se charge au démarrage et sur lesquels viennent s'appuyer les jeux.

...ET FAIT SON SHOW AU JAPON

un coprocesseur est spécifiquement chargé de la gestion du CD. Sega a profité de l'occasion pour présenter des jeux et de démos utilisant la technologie Saturn. Ce sont eux qui illustrent cette page.
Alors rincez-vous l'œil et prenez votre mal en patience !

Pendant que la bête pointait son nez à Imagina, Sega Japon présentait officiellement son rejeton à plusieurs centaines de sociétés nippones. Les caractéristiques officielles de la machine correspondent à ce que nous vous avions communiqué dans les précédents numéros de *Player One*.
Deux différences toutefois.
D'abord, elle comporte neuf processeurs et non pas sept. Secondo, le lecteur de CD-Rom ne sera pas un quadruple mais un double vitesse, comme ceux de la 3DO et de l'Amiga CD 32. On attendait un peu mieux mais ces performances restent plus qu'honnêtes : à titre de comparaison, le Mega CD et le Super CD-Rom de la Nec sont deux fois plus lents. Par ailleurs, et c'est une grande première,

FICHE TECHNIQUE

Processeurs :	2 processeurs SH2 32 bits + 1 coprocesseur sonore 68EC000 + 6 coprocesseurs dont 1 dédié au CD
Mémoire totale :	36 mégas
Graphismes :	16 millions de couleurs
Effets :	Flat shooting Volum shooting Texture mapping Zoom avant/arrière Écrans splittés et rotations
Scrolling :	5 plans
Son :	PCM 32 canaux
Divers :	Compression/décompression vidéo MPEG Lecteur de CD-Rom double vitesse

10 numéros parus :

N°1 : Trucs et Astuces Master System
N°2 : Trucs et Astuces NES (vol. 1)
n°3 : Trucs et Astuces NES (vol. 2)
N°4 : Trucs et Astuces Megadrive
N°5 : Trucs et Astuces Game Boy
N°6 : Trucs et Astuces Super Nintendo
N°7 : Sonic 1 et 2 (Megadrive)
N°8 : Street Fighter II (Super Nintendo)
N°9 : Ecco the Dolphin (Megadrive)
N° 10 : Tiny Toon et Castlevania IV (Super Nintendo)

Jouez au grand quizz *Player One* et gagnez le *Player One Pocket* de votre choix sur Minitel 3615 PLAYER ONE, rubrique Jeux.

3615 : 1,27 F la minute

SUPER NINTENDO SN — CHOPLIFTER III — OCEAN JUIN

Il y a fort longtemps, Choplifter naissait sur un antique micro du nom d'Apple II. Ce jeu génial a depuis été décliné sur Game Boy, Master System et même en borne d'arcade. Choplifter III porte ce concept inusable sur Super Nintendo. À bord d'un hélico, vous partez en territoire ennemi afin d'y secourir des otages. Le jeu est plutôt esthétique et semble aussi accrocheur que dans le bon vieux temps. Ah ! quel plaisir de sentir de nouveau l'odeur du napalm au fond de la jungle !

SUPER NINTENDO SN — HYPER V BALL — UBISOFT JUIN

Les possesseurs de NEC se souviennent encore d'un jeu de volley fabuleux qui tournait sur leur machine au temps de sa splendeur. Hyper V Ball n'est autre que son adaptation sur Super Nintendo. La grande nouveauté de ce jeu, c'est l'apparition d'un mode « hyper » qui propose des matchs futuristes entre robots. Tous les coups sont alors permis. Les amateurs de simulation y retrouveront également des matchs plus classiques avec des équipes masculines ou féminines.

SUPER NINTENDO SN — SPEEDY GONZALES — SUNSOFT JUIN

Arriba, arriba ! Signor, la souris la plou rapide dou monde vient faire la fiesta sour Souper Nintendo. Ha si, signor, les programmeurs y voulaient pas trop réfléchir avant la sieste, donc y zon fait oune petite jeu de plate-forme classique. Mais attention Signor, au Mexique, on n'est pas des sagouins : classique oui, mais soigné avec des tas d'astouces, des beaux graphismes et une animation souper-sonique dans le genre dou petit hérisson de la concurrence que ye ne me rappelle plous de son nom. Bon, c'est pas tout ça mais j'reprendrais bien oun petit tacos, moi.

BEAT The BEST
LUDI SPORT

VAL D'ISERE
LE GRAND FRISSON

MEILLEUR JEU 94 AU SALON DE LAS VEGAS

LICENSED BY Nintendo
Val d'Isère CHAMPIONSHIP
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
LORICIEL
MET NEDERLANDSE HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS

3 épreuves en mode compétition : slalom spécial, slalom géant et descente...

Découvrez les vraies pistes de Val d' Isère en jouant !

Vitesse, fun et mode 7 : 3 défis pour un grand frisson !

VAL D' ISERE, LA NOUVELLE SIMULATION "BEAT THE BEST" DEBOULE TOUT SCHUSS SUR SUPER NINTENDO !

JOU
et
GAGN
...Le Top des Cons
Et Plein de Cartouches de

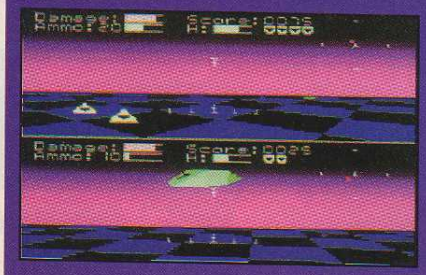
36 68 68 77 Jeu sans obligation d'achat

APPELLE VITE AU
36 68 68 77

Nintendo The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
© Loriciel 1993-1994.

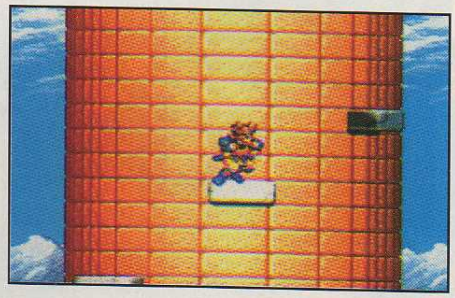
SPECTRE

Spectre est né sur Macintosh où il s'est taillé une sérieuse réputation de convivialité. Normal puisque sur micro, ce shoot them up 3D permettait à huit personnes de s'affronter simultanément. Sur Super Nintendo, le nombre de compétiteurs est plus modestement ramené à deux, ce qui suffit amplement pour se livrer à des duels acharnés. Chaque joueur dirige un tank sur coussin d'air sur un terrain en 3D recouvert de drapeaux et envahi par des engins ennemis. Cette action simpliste donne lieu à des courses poursuites dantesques.
La déclaration de guerre est prévue pour juin.



SKYBLAZER ENFIN DISPO

Après des débuts cahotiques, qui resteront associés dans nos mémoires aux adaptations foireuses de films à succès, Sony commence enfin à développer des titres à la hauteur de sa réputation. On connaissait Ground Zero Texas, Equinox, voici Skyblazer. Dans des décors hauts en couleur, ce jeu de plate-forme vous propose de diriger un personnage hyper agile qui peut s'accrocher aux murs. Très beau malgré un sprite rikiki, le jeu étonne par sa jouabilité béton et comporte quelques moments d'anthologie utilisant à fond les possibilités de la Super Nintendo. La sortie est prévue fin mars et le test complet le mois prochain.



ON ATTEND !

Comme les vraies stars, les jeux vidéo savent se faire attendre. De fait, les dates annoncées sur les plannings des éditeurs ne sont pas toujours respectées. Petit point sur les retardataires du mois.

Viennent (enfin) de sortir :
- Landstalker en français. Testé dans Player One n° 36. Note : 91%
- Chuck Rock II. Testé dans Player One n° 37. Note : 81 %

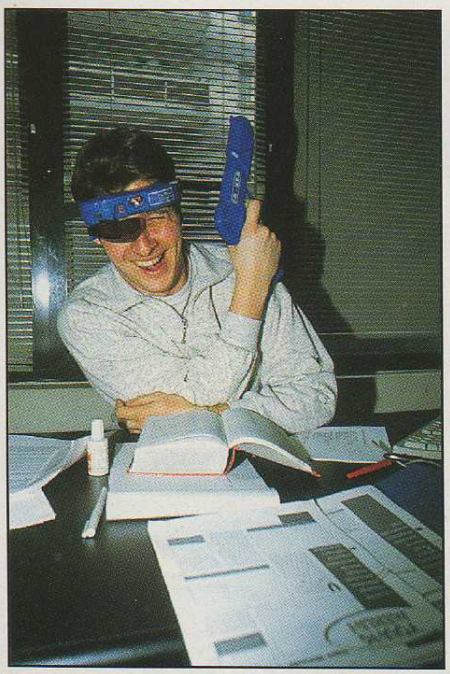
Ont déjà été testés mais ne devraient sortir que ce mois-ci :
- Zombies Ate My Neighbors (SN). Testé dans Player One n° 38. Note : 92 %
- Batman the Animated Series (GB). Testé dans Player One n° 39. Note : 85 %
- TMHT 3 (GB). Testé dans Player One n° 39. Note : 90 %
- Tiny Toon 2 (GB).Testé dans Player One n° 39. Note : 82 %
- T2 Arcade (SN).Testé dans Player One n° 39. Note : 84 %
- Rage in a Cage (MCD).Testé dans Player One n° 38. Note : 61 %
- Quarterback Club (GB).Testé dans Player One n° 39. Note : 60 %
- Alfred Chicken (SN). Testé dans Player One n° 39. Note : 75 %
- Ren and Stimpy (GG).Testé dans Player One n° 38. Note : 83 %

Sont reportés :
- Val d'Isère Championship. Reporté début avril.
- Pink Panther (SN). Reporté en avril.
- Double Switch (MCD). Reporté à une date indéterminée.

Passent à la trappe :
- Might and Magic (SN), Dr Franken 2 (GB) et Fidgets (GB) ne seront pas importés par Ludimedia.

Prix spécial retardataires :
- TMHT 5 (SN) et Sunset Riders (SN). Prévus respectivement pour février et janvier sont reportés à mai pour le premier et avril pour le second.

Dernière minute :
Nous venons d'apprendre le report de trois jeux testés dans ce numéro :
- Super Empire Strikes back ne sort plus en mars mais mi-avril.
- Lost Vikings ne sort plus en mars mais en mai.
- Night Trap ne sort plus en mars mais en avril.



Flingue-mi et flingue-moi sont dans un bateau...

LOCK ON

Moulé dans un plastique bleu schtroumpf du plus mauvais goût, les flingues à cellule photoélectrique de Sega devraient sortir au mois de mai. Pas question de tirer sur la télé. Avec ces jouets, c'est encore mieux : on tire directos sur ses copains ! Chaque joueur est équipé d'un pistolet et porte un casque sur lequel s'affiche son score. Lorsqu'il est « touché » par l'autre, il perd un point de vie sur les neuf qui lui sont alloués au départ. L'engin a une portée d'une trentaine de mètres. Les mauvaises langues vous diront que le casque fait mal au crâne, que les « bip ! » vous défoncent les oreilles, que les clignotements du score abîment les yeux, et les puristes objecteront qu'en plus « on ne peut pas viser les roustons ». Mais qu'est-ce qu'on se marre, et pour environ 250 F, c'est moins cher que la note du teinturier après une partie de paintball ! Attention toutefois. Chaque pack comprend seulement un flingue et un casque, ce qui impose d'en acheter deux pour s'amuser un peu. Ou alors... il y a bien une autre solution. Je ne voudrais donner de mauvaises idées à personne, mais il me semble qu'un chat, animal peu coopératif par nature, offrirait une cible mouvante tout à fait acceptable pour peu qu'il soit suffisamment effrayé par les bip stridents et les clignotements lumineux de l'appareil... Mais j'ai rien dit hein !

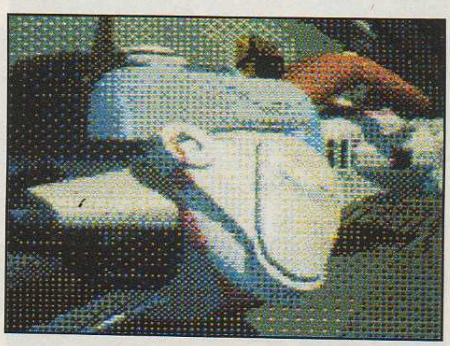
Composez le 36 68 77 33 et participez à tous les concours du magazine.

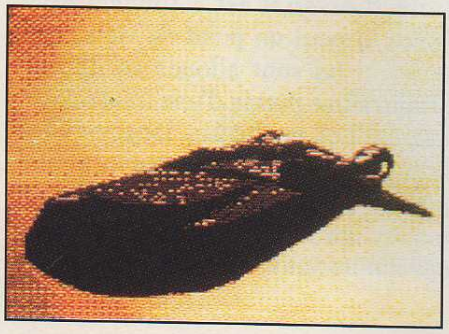
Jouez aussi au grand quizz Nintendo et gagnez des jeux pour vos consoles... En mars, Equinox pour les nintendomaniaques.

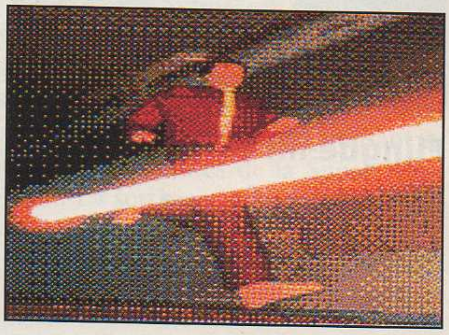
36 68 : 2,19 F la minute

OSONS LES IMAGES DE SYNTHÈSE !

Que peut apporter le Compact Disc à un jeu conçu initialement pour le support cartouche ? C'est le problème qui s'est posé à Delphine et à Sony pour la réalisation de Flashback Mega CD. Réponse : une bande-son remaniée et des séquences cinématiques entièrement réalisées sur Silicon Graphics. Flashback beau comme une nuit à Imagina, c'est pour mai.







SUPER NINTENDO SN	PSG SOCCER	ACCLAIM AVRIL

Que la France soit qualifiée ou pas, les périodes de coupe de monde sont propices à la recrudescence des simulations de foot. Pour vendre la sienne, Acclaim s'est fait sponsoriser par l'équipe de Canal + actuellement en tête du championnat : le PSG. Trente-deux équipes sont proposées et les textes peuvent s'afficher dans quatre langues : le français, l'anglais, l'espagnol et le hooligan... oh ! pardon, l'allemand.
Sinon, les matchs, très joliment représentés en mode 7, sont commentés par le sosie d'Henri Leconte. Seule la maniabilité semble poser quelques problèmes.
Plus de renseignements lors du test.

CONCOURS F1 POLE POSITION

Chaque mois, Ludi Media vous propose un concours sur F1 Pole Position.
Ce mois-ci, vous devrez réaliser le meilleur temps possible sur le circuit de Suzuka au Japon en courant avec G. Berger sur Mac Laren.
Prenez une photo de votre performance et renvoyez-la avec, au dos, vos nom, adresse et n° de téléphone, à l'adresse suivante :

Challenge F1 Pole Position - 28, rue Armand-Carrel - 93100 Montreuil

Les cinq meilleurs temps du mois gagneront un jeu Ludi Games de leur choix.

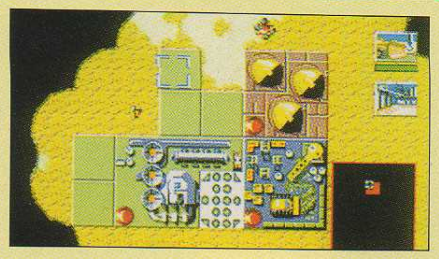
Conçu en association avec
Pelé
ff290
Prix public généralement constaté
MEGA DRIVE
ACCOLADE
Pelé
* Une simulation tellement réaliste que certains oublient que ce n'est qu'un jeu *
Distribué par EMS. Pele's Signature and Pele's likeness are trademarks of Glory Establishment used under licence by Accolade, Inc. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Super Nintendo Entertainment System is a registered trademark of Nintendo of America Inc. © 1993 Accolade, Inc. All rights reserved.

CHÔMAGE, QUEL CHÔMAGE ?

La programmation des jeux n'a plus de secret pour vous ? Vous rêvez de travailler avec Éric Chahi, le père d'Another World, ainsi qu'avec certains graphistes de Flashback. Alors prêtez l'oreille : pour son nouveau jeu sur CD-Rom édité par Virgin, Vertex Communication recrute un programmeur. Si vous êtes intéressé, envoyez votre CV (et éventuellement une disquette de démonstration) à : Vertex Communication (service recrutement) 9, rue d'Enghien 75010 Paris Fax : (1) 48 24 07 97

MEGADRIVE MD	DUNE 2	VIRGIN AVRIL

Après un succès mérité sur micro, voilà Dune 2, sur Megadrive (à ne pas confondre avec le Dune développé sur Mega CD). Complètement axé stratégie, ce jeu vous propose de partir à la conquête de la planète Arrakis en faisant tout ce qui est en votre pouvoir pour en récolter l'Épice. Vous avez la possibilité de rejoindre une des trois familles qui luttent pour l'acquisition de cette substance rare : les Atréides, les Ordos ou bien les Harkonnen. De mission en mission, votre armement se perfectionne, les autres familles se montrent plus agressives... Il vous faut alors gérer avec brio les mouvements offensifs — en envoyant vos troupes sur les autres maisons — et les récoltes de l'Épice indispensable car dispensatrice de crédits. Du grand jeu micro, qui semble avoir été adapté avec bonheur sur console.



COLLECTION D'HIVER

Deux nouveaux accessoires Sega pour la Megadrive viennent d'atterrir à la rédac. À tout seigneur tout honneur, la souris est très belle et ergonomique, à condition d'utiliser le tapis vendu avec. Pour l'instant, malheureusement, l'utilité de ce rongeur est sérieusement limitée par le nombre de jeux qui le gèrent : Populous II et Body Count. Les réfractaires à ce petit ustensile se rabattront sur les paddles à infra-rouge qui se distinguent de la concurrence par la modicité de leur prix et la présence de six boutons. Hélas, ce tarif se paie : ils sont à l'usage moins pratiques que le Dual Turbo d'Acclaim.

FIFA SOCCER SUR SUPER NINTENDO

À *Player One*, on pense beaucoup de bien de Fifa Soccer. Nous ne sommes visiblement pas les seuls puisque cette cartouche figure parmi les meilleures ventes Megadrive de Noël dernier.

Or ô joie qu'apprenons-nous ? Que la Super Nintendo accueille à son tour le jeu d'E.A.

Prévue pour juin, cette version sera commercialisée sous le label Ocean.

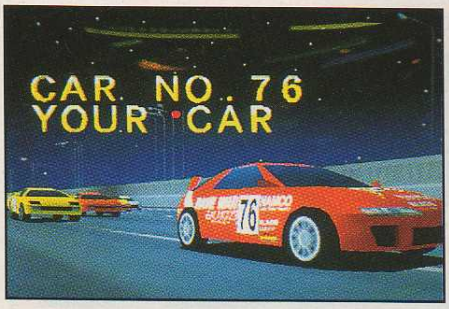
RIDGE RACER

Ridge Racer, la dernière bombe de Namco, arrive enfin dans les salles d'arcade hexagonales. Gros plan sur un jeu qui fera date.

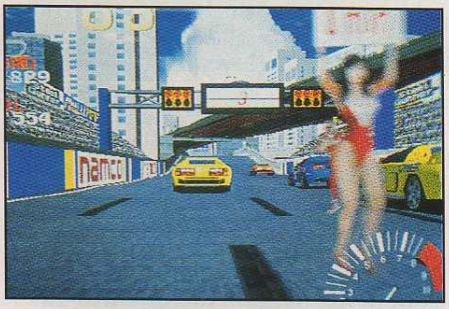
Dans les bas-côtés, il y a autre chose que les sempiternels arbres et tribunes.

Attention, choc ! Après avoir joué avec Ridge Racer, vous ne regarderez plus jamais Virtua Racing de la même manière. Mais qu'est-ce qui rend cette course auto si révolutionnaire ? Tout simplement son incroyable rendu des décors. Décors ou obstacles, tous les objets 3D présents dans le jeu sont recouverts d'une texture qui leur donne un cachet photographique. Fini donc les structures géométriques recouvertes d'un vague applat de couleurs. Bienvenue aux paysages qui ressemblent à la réalité. Par moment, on a réellement l'impression de se retrouver au beau milieu un film. Côté profondeur de jeu, le tableau est moins élogieux : il n'y a qu'une course et le réalisme de la conduite reste nettement inférieur à celui de bon vieux Virtua Racing. Après tout, on s'en moque : Ridge Racer est peut-être imparfait mais il annonce une nouvelle génération de jeux. C'est bien là l'essentiel.

(Nos plus vifs remerciements à la société Jeux Video's pour sa contribution)



Vous êtes au volant d'une superbe tire made in Namco.


Et c'est madame Stef Le Flou qui donne le départ !

Clou du spectacle : les falaises et leur mapping de folie.

Impressionnant le rendu du son du moteur dans les tunnels.

Au choix : deux circuits et quatre niveaux de difficulté.

La borne est classique, style Out Run mais sans vérins.

Pour jouer c'est facile, appelle vite
36.68.98.0
Une chance de plus si tu tapes le code clé >
SCESI - Pour les appels en 36.68 la taxation est de 2,19 F/M

MORTAL KOMBAT II

CHÔMAGE, QUEL CHÔMAGE ?

De nouveaux personnages, des graphismes en 16 millions de couleurs, une ambiance encore plus glauque, des fatalities toujours plus gore, Mortal Kombat II est désormais visible dans les salles d'arcade française. Alors à vos bornes en attendant une adaptation console par Acclaim qui ne saurait trop tarder.

EXCEPTION CULTURELLE

L'émergence des CD-Rom renforce la nécessité de traduire les jeux. En effet, les dialogues sur ce support sont souvent lus par des acteurs plutôt qu'écrits à l'écran. Or saisir toutes les subtilités de phrases énoncées à toute vitesse par des Anglais speedés n'est pas à la portée de tous. Conscient de ce problème, Sega annonce qu'il doublera en français un certain nombre de titres sur Mega CD. Outre Night Trap, testé dans ce numéro de Player, et Dune, qui devrait finalement arriver dans les échopes en avril, la liste des candidats à la traduction comprend :

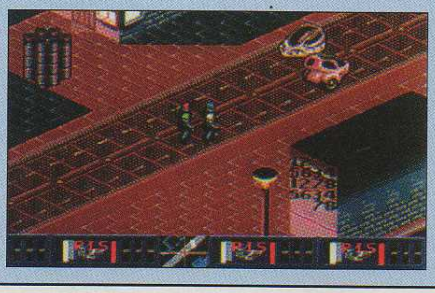
- **Double Switch,**
- **Dracula Unleashed,**
- **Yumeni Mansion,**
- **Dragon's Lair,**
- **Tomcat Alley.**

MEGADRIVE MD

SYNDICATE

ELECTRONIC ARTS JUIN

Célèbre jeu d'action/stratégie du PC, Syndicate pointe le bout de son nez sur Megadrive. Au XXIe siècle, la Terre est dominée par une dizaine de cartels industriels aussi appelés syndicats. Vous êtes à la tête d'une escouade de quatre cyber-espions chargés de diverses missions en territoire ennemi. Depuis l'escorte jusqu'à l'assassinat, une foule de missions vous seront assignées afin de prendre le contrôle d'un pays ou d'une région. Les graphismes, en 3D isométrique, s'inspirent de l'univers de Blade Runner. Dans quelques mois, ce sera à vous de jouer.



SUPER NINTENDO SN

SUPER TROLLS ISLAND

GAMETEK AVRIL

Vous avez toujours rêvé de diriger des petits personnages aux cheveux multicolores dans un jeu de plate-forme acidulé ? Alors Super Trolls Island est fait pour vous. Trois trolls doivent colorer des écrans désespérément ternes en évitant des tas d'ennemis vicieux. Chacun d'eux disposant de talents particuliers, vous devrez changer de personnage en fonction de la situation. Un bon challenge en prévision pour les plus jeunes... et notre bon vieux Pedro qui a eu bien du mal à s'en décoller.

SUPER NINTENDO SN

UTOPIA

GAMETEK MAI

Amis mégalos, soyez à la fête : Utopia veut aller encore plus loin que Sim City. Vous aviez l'habitude d'une ville, vous voilà à la tête d'une colonie spatiale. Afin d'assurer la meilleure qualité de vie possible à vos administrés, vous construisez immeubles, centrales, stades, hopitaux... Dans l'espace, impossible de négliger l'aspect militaire. Car des races d'extraterrestres habitent les planètes environnantes. Les plus belliqueuses n'hésiteront pas à vous rayer de la carte si, par malheur, vous oubliez de doter votre petit coin de paradis de moyens de défense. Les nuits blanches seront surement très chaudes.

Vous hésitez entre SEGA et... SEGA ?

Les Jeux Sega par Player One,
hors-série spécial,
vous propose une sélection
des meilleurs jeux sortis sur
Sega, des aides de jeu sur
Jurassic Park, Rocket Knight
et Street Fighter II.

EN VENTE CHEZ TOUS LES
MARCHANDS DE JOURNAUX
JUSQU'AU 30 MARS 94.

Les Jeux Sega par Player One,
hors-série spécial,
est une publication de
Média Système Edition,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Tél. : 41 10 20 30
Fax : 46 04 80 57.

Vous êtes coincé dans un jeu ?
Appelez au secours sur le
3615 Player One
rubrique SOS...

... ou téléphonez au 36 70 77 33
pour avoir la solution en 48 heures.
Pour jouer et gagner plein de cadeaux,
téléphonez au 36 68 77 33.

36 68 : 2,19 F la minute / 36 70 : 8, 76 F l'appel + 2,19 F la minute / 3615 : 1,27 F la minute.

SOS Player One

36 70 77 33, la hot-line de tous les Players en galère... Vous êtes coincé dans un jeu ? Le boss vous paraît insurmontable ? Impossible de progresser ? Déclenchez le plan Orsec en appelant au 36 70 77 33. Vous pourrez alors exposer votre problème, Player One vous répondra en 48 heures.

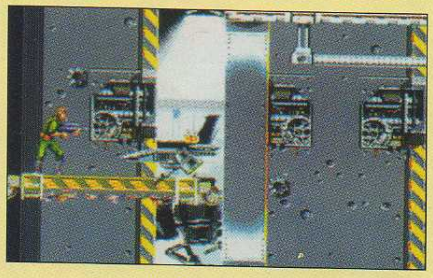
3670 : 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute

SON GOKU POUSSE SON KAMEHAMEHA SUR MEGADRIVE

L'heure des réjouissances a sonné pour les amateurs de Dragon Ball Z. Bandai fait ses premiers pas sur Megadrive en proposant un jeu de baston qui met en scène les personnages de ce manga de folie. La préversion que nous avons pu voir ressemblait beaucoup à son équivalent sur Super Nintendo avec toujours le principe des écrans splittés pour les affrontements à distance. Régalez-vous avec quelques images inédites de Dragon Ball Z sur la 16 bits de Sega. Cette cartouche est attendue pour mars au Japon et juin chez nous.

MEGA CD MCD	TERMINATOR CD	VIRGIN AVRIL

Dérivé d'un jeu qui avait bien marché sur cartouche, Terminator CD est un jeu d'action bien bourrin qui vous propose de partir, cheveux au vent, sourire aux lèvres et bazooka au poing, à l'assaut des ignobles carcasses noires venues du futur. Une bande-son magnifique à consonance hard souligne à merveille l'aspect destroy de l'action. Virgin a également profité du support laser pour intégrer de nombreux niveaux supplémentaires et inclure des extraits du film en guise de séquences intermédiaires.



ENFIN UN JEU A TA HAUTEUR!

LE TOP DES JEUX D'ARCADE MAINTENANT SUR TA CONSOLE

BOOMSHAKALAKA!

SUPER DUNK!

CANNONBALL SLAM!

HÉLICO JAM!

GEM

MESURE TOI AUX 54 PLUS GRANDES STARS DES 27 CLUBS DE LA NBA!

Jeux & astuces
et au
36.68
10.25
2,19 F/mn

NBA® JAM™. The NBA and NBA Team trademarks used herein used under license from NBA Properties, Inc. to Midway Manufacturing Company. Coin-Operated Video Game Software ©1993. Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rigts reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES® version of the videogame.

Paris : 105.9 FM

PLAYER ONE À LA RADIO

Avis à tous les allumés de jeux vidéo ! Tous les mercredis de 19 h à 20 h sur M40, Sam répond à vos questions en direct !

La fréquence de votre ville : 3615 M40.

TU T'ES VU QUAND T'AS BU ?

Visiblement, la réalité virtuelle inspire les marques de whisky (plus portées habituellement sur les mondes virtuels à base d'éléphants roses). L'une d'elles sponsorise en effet des démonstrations de borne d'arcade de réalité virtuelle dans les boîtes de nuit des stations de sports d'hiver. Le temps de nettoyer les traces de vomi et la bécane entamera une tournée des côtes françaises.

ET UN QUADRUPLEUR DE PLUS, UN !

Comme s'il n'y avait déjà pas assez d'adaptateurs quatre joueurs sur

Megadrive, Codemasters propose lui aussi sa solution pour jouer à quatre sur la 16 bits de Sega. La démarche adoptée est originale : le jeu est stocké sur une cartouche spéciale, la J-Cart, contenant deux ports paddle supplémentaires. Cette modification n'entraîne pas d'augmentation de prix et permet d'économiser l'achat d'un accessoire de plus.

Tennis All Stars, le premier jeu utilisant cette technique, sortira en mai.

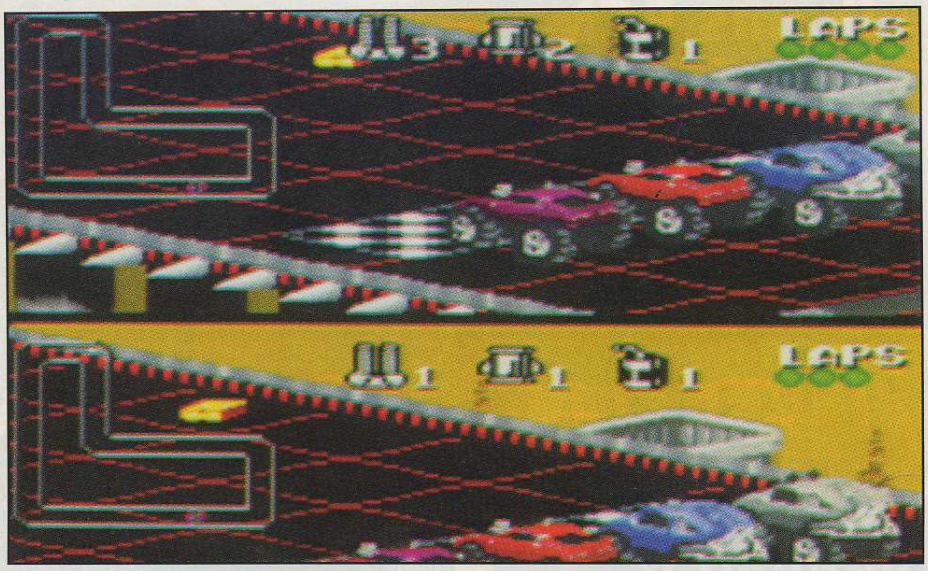
HYPERDUNK

Konami/Megadrive/Avril

La grande mode chez les éditeurs, c'est de sortir un jeu de foot ou une simu de basket. Konami n'a pas beaucoup d'attrait pour les ambiances « écharpes bleu blanc rouge, bière, hurlements » : il opte pour le sport favori des grands athlètes noirs. Le « plus», c'est la possibilité de jouer à huit. Sinon, on se retrouve face à une cartouche à mi-chemin entre le jeu d'arcade et la véritable simu.

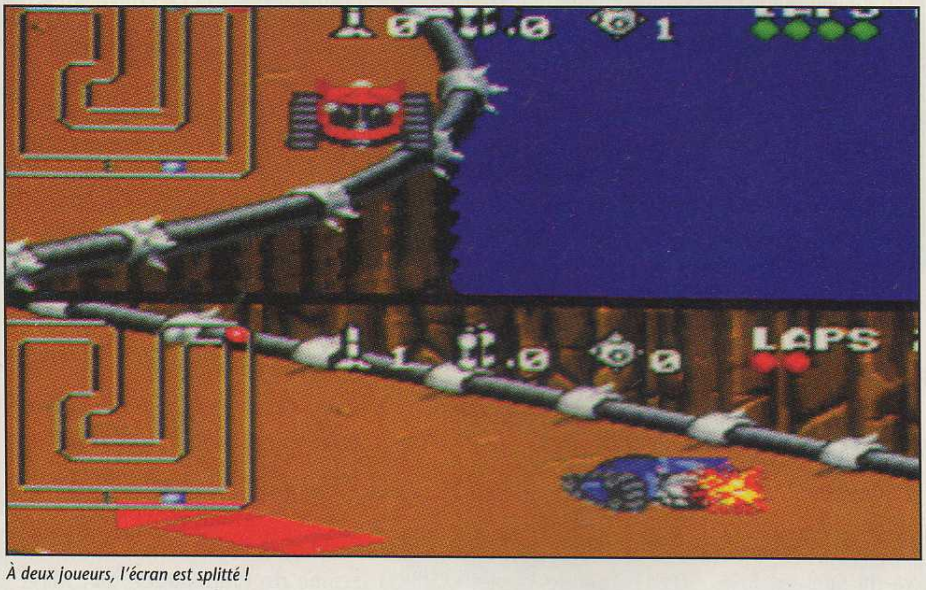
ROCK'N ROLL RACING

Dans un déferlement de guitares saturées, Rock'n Roll Racing a accroché irrémédiablement la rédac de *Player One*.

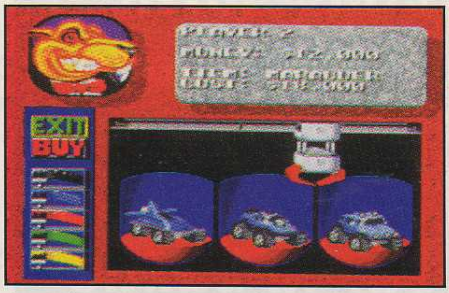


1 3... 2... 1... partez !

Cette course de voitures sauvage à la RC Pro Am baignant dans une ambiance science-fiction a tous les atouts pour nous tenir en haleine de longs mois. La grande innovation, c'est du côté du son qu'il faut la chercher. Toute la musique du jeu est constituée de grands classiques de hard-rock. Highway Star de Deep Purple, Paranoid de Black Sabbath ou Born to be wild de Steppenwolf sur Super Nintendo, ça fait un choc... et ça fait du bien ! Espérons d'ailleurs que cette idée de reprendre des musiques connues fera des petits. Pour ce qui est du jeu, R'n R Racing s'annonce tout aussi démoniaque : grand nombre de circuits, options à foison (turbos, amortisseurs, missiles pour dégommer ses adversaires....), codes, vue en 3D isométrique et possibilité de jouer à deux. En bref, voilà un jeu fun qui va faire concurrence à Super Mario Kart dès avril. À *Player One*, on va avoir du mal à patienter. Et vous ?

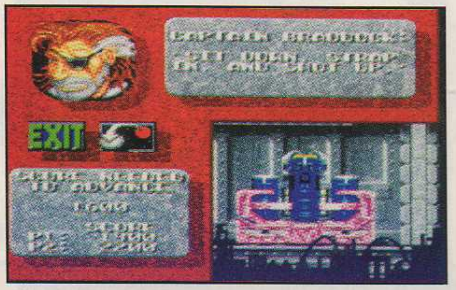


À deux joueurs, l'écran est splitté !



Gagner des courses vous enrichira... et vous permettra d'acheter une voiture plus puissante.

Le magasin. Achetez des points d'armure, des mines, des missiles, etc.



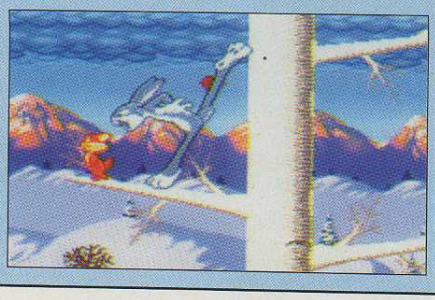
Il faut atteindre un certain score pour changer de niveau.

Cinq abonnements d'un an aux albums RCM vous attendent sur le 36 15 Player One. Pour les gagner, il vous suffit de répondre à 15 questions hyper faciles sur la bande dessinée.

semic FRANCE

SUPER NINTENDO SN	BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE	SUNSOFT MAI

Le lapin le plus fou du monde occidental fait sa petite promenade de santé sur Super Nintendo. Ce nouveau jeu de plate-forme made in Sunsoft baigne dans une ambiance très proche du cartoon : carottes,



tartes à la crème, ennemis délirants et graphismes de grande qualité, le roi Bugs ne devrait pas être déçu par cette cartouche à sa gloire. Allons jouer avec Bugs Bunny... Bugs Bunny et tous ses amis. La, la, la.

RESULTATS DU QUIZZ COSMIC SPACEHEAD

Danon Cyril d'Arras, MORIN Mathieu du Colonel, HUGUET Rémi de Bergerac, TACONNET Denis de Quiberon, MONIER Fabrice de Courrières, DURAND Olivier de Créteil, DOZIER Clément de Viré, DELU Mickaël de Hyerres, RICHY Wilfried d'Elancourt, SURET Stéphane de Dieppes, RAYNARD Ludwig de Chanier, SIGUIER Damien de Blaniac, LEFORT Franck de Monneville, LAMARI Karim d'Armentière, OULHEM Gilda de Brest, LABBE François de St-Genes, THEVENOT Félix de Meursault, FRECHINOS François de Malemort, BOULANGER Olivier de Boulogne, DEBAILLY Lionel de Falaise, GRADEPOT Thierry de Champigny, LEMAIRE Frédéric de Mondoubleau, MINGUET François de Machecoul, BARRIERE Nicolas de Cahors, MARTIN Méryl-du-Rove, HAIZE Régis de Paris, JEANNOT Aline d'Évry, GIRAUD Richard de Grigny, BOUTTEFEUX Pierre-Yves d'Anor, LEBLANC Cécile de Metz, DEIRMENDJIAN Guy de Marseille, SELMI Antony de Montoroux, FORMER Laurent d'Albens, NOFFRAY Alexis de Champigny, BERENGUIER Virginie de Cogolin, MONTAU Karine de Marseille, LIVI Robert de Paris, JURET Philippe de Bayeux, PIRAU Gérard de Tours.

RESULTATS DU QUIZZ 36 68

DAUTEUILLE Loïc de Deuil-la-Barre, PIROT Frédéric de Rennes, BRULE Nicolas de Montereau, PORTHA Emmanuel de Besançon, DAUZIER Clément de Vire, JAOUEN Sébastien de Guidel, PLEUCHOT Ludovic de St-Germain-Chassenay, PINAUD Éric de Surgères, MOREL Pierre-Marie de Villecresnes, ABILLARD Sarah de Laragne, BOUCHAUD Cyril de Clisson, UGUEN Jérôme de Bourg-Blanc, CAVAILLES Nicolas de St-Jean-Veyle, PRUVOST Victoria de Houilles, LUSER Philippe de Chatou, NOCCI Gérard de Courbevoie, PAPET Didier de Lens, COCHER Catherine de Combs-la-Ville, TERI Jean de Bagnère de Luchon, HIKO Martine de Montpellier, GUIJON Ludovic de Sèvres, SAGOUX Pierre de Libercourt, CERDEZA Marie-Pierre de Sucy-en-Brie, COVAY Loïc de Vigneux, VERTI Jérôme de Châteaudun, FLORENT Mathieu de Beaumont, VANDAL Carole du Havre, LEPAGE Cédric de Clermont-Ferrand, LAPORTE Christine de Boulogne, LOUIS Cyril de Cambrai, METMER Charles de Péronne, HUCHELMANN Jérôme de Dambach-la-Ville, MARTINS Raphaël de Villeneuve-St-Georges, MORA Mathieu d'Arreau, VILLEAUME Karine de Champagne-au-Mont-d'or, VAUJOUR Aurélien de Brives, VILLARS Nathalie de Cergy, BESSE Olivier de Montluçon, LANET Christophe de Castres.

RESULTATS DU CONCOURS INDIANA JONES

1er prix : 1 voyage à Venise pour 3 personnes + 1 jeu Indiana Jones + 1 abonnement d'un an à Player One + des confiseries Indiana Jones.
RAMOS Sylvain de Panazol.
Du 2e au 20e prix : 1 jeu Indiana Jones et des confiseries Indiana Jones.
FAGOT Sébastien de Cazaubon, LECOMTE Yvonne de Breil-sur-Mérizé, THOMAS Guillaume de Drancy, GIRAGOSSIAN Paul de Senas, TARRISSON Nicolas de St-Denis, MAHELLE Guillaume de Denain, MISENNE Andreas de Toulouse, BOISSEL Julien de Perros-Guirec, DEPETITVILLE Frédéric de Corbeil-Essonnes, BIRLA Gérald de Vierzon, MARQUET Aurélien de Dinan, GARCIA Laurent de Melun, GIRO Sylvie de Paris, KEINIAN Jean d'Étrepagny, BOUZI Karim de Châtillon, VILAIN Virginie de Melun, GAGGIO Mario de Faulquemont, COURT Philippe de Tours, DI LUCIA Patrizzio de Vaucouleurs.

ESPACE 3 News

N° 7 - Mars 1994

ET SI NOEL ETAIT EN MARS ! ESPACE 3 VOUS PROPOSE DES MILLIERS DE JEUX A DES PRIX FOUS, FOUS, FOUS !!!

Le neuf au prix de l'occase.
ESPACE 3 fait fort !
DES MILLIERS DE JEUX EN PROMO !
Plus de 100 prix en baisse

- o -

Sur votre **SUPER NINTENDO**
Des centaines de jeux à moins de 300 F !

- o -

NEC : Encore plus de choix.
Des promotions à partir de 49F et **l'arrivée de l'ARCADE CARD** avec les jeux FATAL FURY II et ART OF FIGHTING.
LA CONSOLE A ENCORE DE BEAUX JOURS DEVANT ELLE !!!

MEGADRIVE :
Des jeux a partir de 99 F
Des tas de nouvelles promotions à moins de 200 F

- o -

NEO GEO : Enfin ESPACE 3 réussit à rendre les jeux NEO GEO ABORDABLES
Plus besoin d'acheter de l'occase !!
Des jeux neufs à partir de 299 F
Des Hits à 990 F
FATAL FURY II, ART OF FIGHTING, WORLD HEROE II

Et oui la folie continue !!!

- o -

3DO
ESPACE 3 TOUJOURS COPIE JAMAIS EGALE

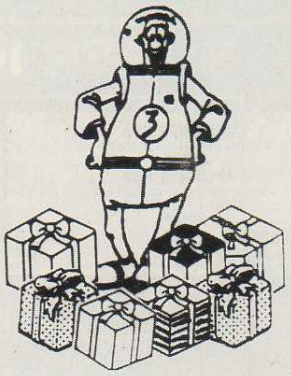
Les concurrents réagissent et ne savent plus quoi inventer. Ils vont jusqu'à proposer la 3DO version française !!! Vous voulez rire ? Allez chez eux, demandez à voir la boîte française, la notice en français (surtout pas une photocopie).
Rouge de confusion ils seront.

Non, assez rigolé, la 3DO française n'existe pas.
Par contre, chez ESPACE 3 vous trouvez la
3DO PAL/NTSC BI STANDARD
GARANTIE 1 AN PIECES ET MAIN D'OEUVRE
TRANSCODEUR INTEGRE/220 V D'ORIGINE
à 5 890 F

info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO

La CARTE FULL MOTION VIDEO
permettant de lire les films VIDEO CD arrive...
POUR LES AMATEURS DE BASTON : UNE SURPRISE VOUS ATTEND EN JUIN !

LA MASCOTTE VOUS ATTEND POUR VOUS FAIRE BENEFICIER DE SES PRIX MAGIQUES



A PARIS 2 rue Th. Roussel/12e
Tel : 43 45 93 82
A LILLE 4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43
44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82
A DOUAI 39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71
A STRASBOURG 6 rue du Noyer
Tel : 88 22 23 21
A BORDEAUX 15 rue Condillac
Tel : 56 52 72 84
VPC Rue de la Voyette 59818 LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

ET TOUJOURS SUR LE 3615 ESPACE 3

LE SUPER QUIZZ

☞ LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES

☞ EN CONSULTANT LE 3615 ESPACE 3 DECOUVREZ LA TOTALITE DE NOTRE CATALOGUE

☞ POUR ETRE SERVI PLUS VITE PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE **3615 ESPACE 3**

☞ TOUTES LES PROMOS DU MOIS

☞ PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 3615 ESPACE 3 VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE ET A QUELLE DATE IL SERA LIVRE.

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
890 F
SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette + STREET FIGHTER II
990 F
SUPERSCOPE + 6 JEUX 299 F
MANETTE SUPER 4 99 F

ACTRAISER 2**	495,00
ADDAMS FAMILY 2	299,00
ADAMS FAMILY VALUE	539,00
AMAZING TENNIS	299,00
AMERICAN GLADIATORS	299,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	495,00
BUBSY	390,00
BUGS BUNNY	549,00
CALIFORNIA GAMES	29900
CHAMPION SHIP POOL	495,00
CHOPLIFTER 3	449,00
CHUCK ROCK	299,00
CLAYFIGHTER	495,00
CLIFHANGER	495,00
COOL WORLD	299,00
DRACULA	495,00
DR FRANKEN	495,00
FINAL FANTAZY 2	549,00
GENGHIS KHAN 2	539,00
GP1*	495,00
HIT THE ICE	299,00
HYPER VOLLEY BALL	TEL
INSPECTOR GADGET	495,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	495,00
JOHN MADDEN 94	495,00
KING ARTHUR'S WORLD	299,00
LEGEND	495,00
LEMMINGS 2	549,00
LETHEL ENFORCER + GUN	590,00
LUFIA	495,00
MARIO IS MISSING	299,00
MECH WARRIOR	495,00
MEGAMAN X*	**549,00**
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	**549,00**
NBA JAM	**549,00**
NBA SHOWDOWN	549,00
NHPLA 94	495,00
NOBUNAGA AMBITION	495,00
OUTLANDER	299,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
PINK PANTHER	495,00
PTO	590,00
ROBOCOP VS TERMINATOR*	495,00
ROCK AND ROLL RACING*	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	590,00
RUN SABER	395,00
SECRET OF MANA*	590,00
SHADOW RUN	TEL
SHANGHAI	395,00
SIM ANT	495,00
SIM EARTH	495,00
STAR FOX	299,00
STAR STREK NEXT GENERATION	590,00
STREET COMBAT	299,00
STUNT RACE FX	495,00
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	590,00
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	549,00
SUPER STRIKE EAGLE	299,00
TERMINATOR	299,00
TMNT : TOURNAMENT FIGHTERS	549,00
TOM & JERRY	299,00
TONY MOLA SOCCER	495,00
TOP GEAR 2**	495,00
TOYS	299,00
TURN N BURN	539,00
UTOPIA	495,00
WINGS COMMANDER2	390,00
WOLFCHILD	299,00
YOSHI'S COOKIE	299,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR*	495,00

ADAPTATEUR AD29 : 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
-AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT 1 AD 29 OU 1 RALLONGE DE MANETTE
*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ DATEL OU AD29 TURBO :PRIX 149 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 99 F
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
GENIAL !!! ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

SUPER TURICAN 199,00

ACTRAISER	395,00	POWER MOVES (POWER ATHLETE)	199,00
FATAL FURY	299,00	PUSH OVER	199,00
GHOULS AND GHOSTS	199,00	SIM CITY	299,00
GRADIUS III	199,00	SONIC BLASTMAN	299,00
JAMES BOND JR	199,00	STREET FIGHTER 2	199,00
LETHAL WEAPON 3	199,00	STAR WARS	299,00
PIT FIGHTER	199,00	SUPER GOAL	299,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 490 F

BATMAN RETURN 199,00

DRAGON BALL Z 2 349,00

AXELAY	299,00	IMPERIUM	199,00
BLUES BROTHERS	250,00	OUT OF THIS WORLD	199,00
BRASS NUMBER	199,00	RAMNA 1/2 1	390,00
CASTELVANIA IV	199,00	RUSHING BEAT	179,00
DEAD DANCE	199,00	RUSHING BEAT 2	299,00
FINAL FIGHT 2	**199,00**	SUPER FORMATION SOCCER 2	299,00
FLYING HERO	199,00	SUPER DOUBLE DRAGON	199,00
HUMAN GP	299,00	ROYAL CONQUEST	199,00
POP'N TWIN BEE	299,00	STAR WARS	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00	TINY TOON	299,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation + Prise péritel **1390 F**
SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) **1790 F**

ALCAHEST	490,00
ART OF FIGHTING*	490,00
BASTARD	690,00
DRAGON BALL Z 3*	**690,00**
DRAGON QUEST 1/2	690,00
F1 CIRCUS 2	490,00
FAMILY TENNIS	299,00
FATL FURY II	690,00
FIRE EMBLEM	690,00
GAYA*	645,00
GOEMON FIGHT 2	690,00
HOKUTO NO KEN 7	690,00
HUMAN GP 2	645,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	299,00
MACROSS	645,00
MADARA 2	449,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	299,00
MARIO ET WARIO	390,00
NEW TETRIS 2*	590,00
NINJA WARRIOR	645,00
OLIVE ET TOM 4	399,00
POWER ATHLETE	199,00
RAMNA 1/2 2	490,00
RAMNA 1/2 3	590,00
R TYPE 3*	590,00
RUSHING BEAT SHURA	490,00
SENGOKU DENSYO*	490,00
SKY MISSION	199,00
SOCCER KID	449,00
SONG MASTER	390,00
SUPER DUNK STAR	299,00
SUPER PINBALL	629,00
SUPER VOLLEY BALL 2	390,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390,00
TETRIS 2	449,00
TWIN BEE 2	590,00
USA ICE HOCKEY	199,00
WORLD HEROE	390,00

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE OU SUR 3615 ESPACE 3

QUELQUES EXEMPLES :

BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES	499,00
CIBER CITY ODEON	99,00
DARIUS PLUS	69,00
DOUBLE O	129,00
DRAGON SLAYER (USA)	390,00
FLASH HIDDERS	499,00
LDIS	69,00
LOOM (USA)	390,00
LORDS OF THUNDER (USA)	390,00
OPERATION WOLF	49,00
RABIO LEPUS	69,00
SHAPE SHIFTER (USA)	390,00
SHERLOCK HOLMES II (USA)	390,00
SPRIGGAN	129,00
STAR PARODIER	149,00
STREET FIGHTER 2	**249,00**
VALIS 3 (USA)	390,00
YS BOOK 1&2 (USA)	299,00
YS III (USA)	390,00

NOUVEAUTES :

DRACULA X	499,00

ARCADE CARD DUO + FATAL FURY II OU ART OF FIGHTING 1390,00

MANETTE AVENUE 6 199,00
KING TURBO STICK 129,00

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+ MORTAL KOMBAT 990 F

AERO THE ACROBAT	479,00
ALIEN 3	389,00
ALADDIN	449,00
ART OF FIGHTING	490,00
ASTERIX	439,00
BATTLETOADS	449,00
BUBSY	449,00
COOL SPOT	399,00
DAFFY DUCK	479,00
DENIS LA MALICE	439,00
EQUINOX	TEL
F1 POLE POSITION	479,00
FLASH BACK	439,00
GOOF TROOP	449,00
LAMBORGHINI CHALLENGE	479,00
MARIO COLLECTION	389,00
MARIO KART	389,00
MIGHT AND MAGIC 2	TEL
NBA JAM	**549,00**
NHLPA HOCKEY	439,00
NIGEL MANSELL	449,00
LA PANTHERE ROSE	479,00
RAMNA 1/2 2	489,00
ROBOCOD	390,00
RUN SABER	469,00
SIM CITY	389,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	489,00
T2 : JUDGEMENT DAY	399,00
THE LOST VIKING	449,00
VAL D'ISERE	**449,00**
WOLFENSTEIN 3D	490,00
WORLD CLASS RUGBY	389,00
WWF 2 : ROYAL RUMBLE	590,00
ZELDA 3	389,00

PROMO SUPER NINTENDO

BOB	299,00
CANTONA FOOTBALL	399,00
EARTH DEFENSE FORCE	199,00
JURASSIC PARK	299,00
L'ARME FATALE	299,00
MORTAL KOMBAT	489,00
MR NUTZ	399,00
POPULOUS	199,00
STAR WING	299,00
SUPER KICK OFF	249,00
SUPER SWIV	199,00
WORLD LEAGUE BASKETBALL	299,00

ACCESSOIRES

- **2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F**
- **JOYSTICK ARCADE PRO 5 299F**
  6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM
- **ACTION REPLAY PRO 395 F**
  POUR SNES/SFC/SNIN
  Permet d'être utiliser comme ADAPTATEUR UNIVERSEL
- **ACTION REPLAY PRO 299F**
  POUR GAME BOY OU GAME GEAR
- **MANETTE ASCII 109F**
- **MANETTE SUPER ADVANTAGE 279F**
- **MANETTE ASCII FIGHTER STICK349F**

LA JAGUAR DISPONIBLE CHEZ ESPACE 3 1790 F AVEC 1 JEU

NEO GEO

NEO GEO 1990 F

MANETTE 490 F
MEMORY CARD 229 F

ALFA MISSION II	590,00	KING OF MONSTER	399,00
ART OF FIGHTING	990,00	MAGICIAN LORD	690,00
ART OF FIGHTING 2	1690,00	MUTATION NATION	849,00
BASEBALL STAR PRO	349,00	ROBO ARMY	849,00
BASEBALL STAR 2	849,00	SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
BLUES JOURNEY	399,00	SENGOKU II	1290,00
CIBER LIP	490,00	TOP PLAYER GOLF	299,00
EIGHT MAN	590,00	TRASH RALLYE	690,00
FATAL FURY SPECIAL	1590,00	3 COUNT BOUNT	990,00
FATAL FURY II	990,00	**VIEW POINT**	**1290,00**
GHOST PILOT	399,00	WORLD HEROE II	990,00

GAME BOY

BARCODE BOY SET	149,00
BC KID	99,00
FINAL FANTASY LEGEND III	299,00
F1 POLE POSITION	259,00
JOE AND MAC	99,00
MEGAMAN 4	249,00
MICKEY 5	269,00
MORTAL KOMBAT	249,00
SUPERMARIOLAND II	229,00
SUPER MARIOLAND III	279,00
TINY TOON 2	249,00
TOP RANK TENNIS	195,00
TRACK AND FIELD	99,00
UNIVERSAL SOLDIER	99,00
ZELDA	249,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS ★ 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

LILLE ★ 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX ★ 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG ★ 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI ★ 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

MEGADRIVE

NBA JAM 499 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00
ALADDIN (EUR)	425,00	**NBA JAM**	**499,00**
ART OF FIGHTING (JAP)	**449,00**	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
ASTERIX (EUR)	385,00	NIGEL MANSEL (USA)	TEL
BEST OF THE BEST (USA)	385,00	PELE SOCCER (USA)	425,00
CASTELVANIA (USA)	395,00	PINK PANTHER (EUR)	425,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	385,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	299,00
DRAGON'S REVENGE (USA)	349,00	PUGSY	495,00
DT ROBOTNIC (EUR)	385,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
ETERNAL CHAMPIONS	529,00	ROYAL RUMBLE	490,00
FATAL FURY (JAP)	299,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	590,00
FIFA SOCCER (EUR)	419,00	SONIC 3 (JAP)	489,00
FLASH BACK (EUR)	385,00	SONIC SPINBALL (EUR)	385,00
FORMULA ONE 'EUR)	385,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
F117 (EUR)	425,00	STAR TREK NEXT GENERATION (USA)	495,00
GAUNTLET 4	TEL	SUPER KICK OFF (EUR)	299,00
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	299,00
GUNSTARS HEROES	385,00L	TINY TOON (EUR)	299,00
HAUNTING (EUR)	425,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	299,00
HOOK (USA)	385,00	TMNT TOURNEMENT FIGHTER (EUR)	385,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	385,00
JURASSIC PARK (EUR)	299,00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	299,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	385,00	WINTER OLYMPIC (EUR)	425,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	X MEN (EUR)	299,00
LETHEL ENFORCER +GUN (USA)	499,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	385,00
LOST VIKING (USA)	425,00	ZOOL (EUR)	385,00
LOTUS II (EUR)	425,00		

MEGA PROMOS !

BUBSY	**299,00**	**STREET FIGHTER II'**	**479,00**
ALIEN 3 (EUR)	199,00	KID CHAMELEON (JAP)	99,0
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00	LEMMINGS (EUR)	159,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	149,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	199,00	MICKEY DONALD (JAP)	199,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00	OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00	SPEEDBALL 2	159,00
CHAKAN 'EUR)	199,00	STRIDER (EUR)	149,00
CRYING (JAP)	149,00	SUNSET RIDERS	159,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00	THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	199,00	TOE JAM EARL (JAP)	99,00
GOLDEN AXE III (JAP)	199,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
GYNOUG (EUR)	149,00	WONDERBOY 3 (JAP)	129,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00	ZERO WING (JAP)	99,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

AMIGA CD 32

AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

D. GENERATION	199,00	PINBALL FANTASY	229,00
SLEEP WALKER	229,00	ZOOL	229,00
OVER KILL	229,00	SENSIBLE SOCCER	199,00
NIGEL MANSELL	249,00	MICROCOSM	349,00
TFX	299,00	PIRATE GOLD	229,00
ARABIAN NIGHTS	TEL	ALFRED CHICKEN	229,00
DANGEROUS STREET	229,00	DENIS LA MALICE	229,00
TROLLS	249,00		

CARTE DE DECOMPRESSION FULL MOTION VIDEO 1690 F

3 DO

3 DO + CRASH & BURN : NTSC 5290 F PAL 5690 F NTSC/PAL 5890 F

SEWER SHARK	495,00	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	399,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	469,00	TWISTED	449,00
SESAME STREET NUMBERS	495,00	STELLAR 7	495,00
BATTLE CHESS	495,00	MAD DOG MC CREE	495,00
DRAGON'S LAIR	495,00	OUT OF THIS WORLD	495,00
TOTAL ECLIPSE	495,00	NIGHT TRAP	495,00
MEGA RACE	495,00	LEMMINGS	449,00
PISTOLET	TEL	JOHN MADDEN FOOTBALL	495,00
MICROCOSM	495,00	WING COMMANDER	495,00

GENIAL ! LE CDX PRO 399 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1990 F

MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	199,00	PRINCE OF PERSIA	199,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	199,00	RAMNA 1/2	449,00
FINAL FIGHT	**199,00**	WONDER DOG	199,00

MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385,00	MAD DOG MC CREE	425,00
CHUCK ROCK	425,00	MICROCOSM	495,00
CLIGHANGER	425,00	MONKEY ISLAND	449,00
DOUBLE SWICH	495,00	NHL 94	495,00
DRACULA	495,00	OUT OF THIS WORLD 2	495,00
DUNGEON MASTER	449,00	POWER MONGER	425,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	PUGSY	495,00
EUROPEAN RACERS	425,00	REVENGE OF THE NINJA	425,00
GROUND ZERO	495,00	SPIDERMAN	385,00
INDIANA JONES	449,00	SEWER SHARK	495,00
JOE MONTANA	495,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
JURASSIC PARK	495,00	SUN OF CHUCK	495,00
KRISS KROSS	449,00	TERMINATOR	495,00
LETHAL ENFORCER + GUN	549,00	WILLY BEMISH	449,00
LUNAR	495,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	449,00

MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	POWER MONGER	428,00
FINAL FIGHT	385,00	SHERLOCK HOLMES	385,00
HOOK	385,00	SONIC CD	425,00
JAGUAR XJ220	385,00	SILPHEED	425,00
GROUND ZERO TEXAS	TEL	THUNDER HAWK	425,00
MORTAL KOMBAT	**385,00**	WOLFCHILD	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WONDERDOG	385,00
NHL 94	TEL	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

LES NEWS

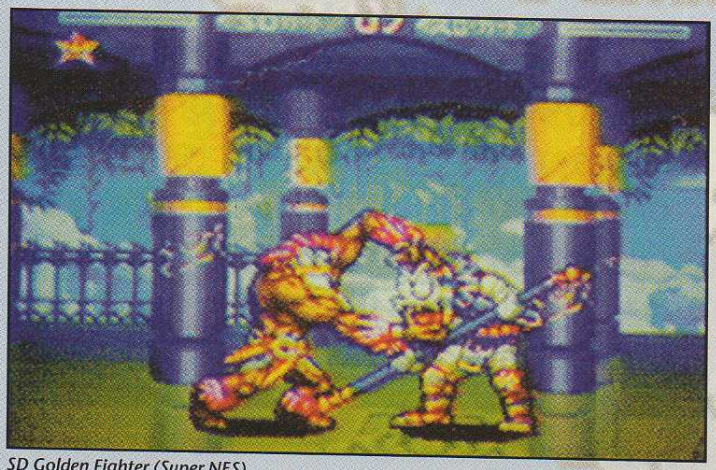
Une rubrique réalisée par Iggy et Crevette.

PREVIEWS

SNES/SFC

Alors que les importateurs européens se montrent stupidement frileux en matière de jeu de rôle, les Japonais continuent à raffoler de cette catégorie de cartouche. Parmi les prochaines sorties nippones, citons, en vrac, Eye of the Beholder de SSI, Kabuki Rocks d'Atlus et Tactics Ogre, qui adopte une vue en 3D isométrique de toute beauté. Bien entendu, on ne vous parle de ces jeux qu'à titre de curiosité puisqu'il y a fort à parier qu'ils ne seront pas disponibles avec des textes traduits dans une langue civilisée avant la Saint-Glinglin.

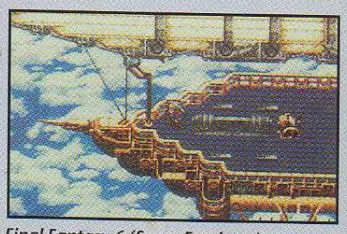
King of the Dragon (Super Famicom)



SD Golden Fighter (Super NES)

Également dans le genre « j'en ai la salive qui coule sur les tentacules », voici Final Fantasy VI, le nouvel épisode de cette saga légendaire attendu pour mars au Japon. En v'là encore un qu'on n'est pas prêt de voir en français. Pour consoler un peu ceux qui parlent anglais, mentionnons Super Drakhen, la suite de ce jeu antédiluvien (un des premiers de la Super Famicom si mes souvenirs sont bons) et Twisted Tales of Spike Mac Fang ; deux jeux de rôle en développement aux States, donc en français.

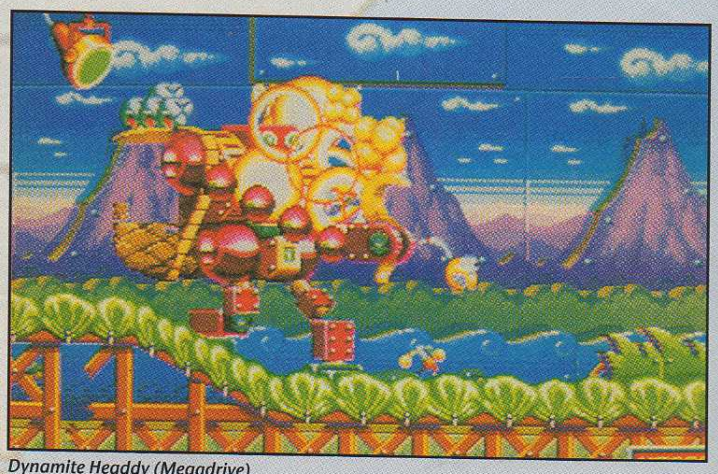
Changement de registre : King of Dragon est le prochain beat them up à sortir des ateliers Capcom. Dans la lignée de Magic Sword, il propose un jeu classique baignant dans une ambiance heroic fantasy pur jus. Très alléchant tout ça. Sortie ce mois-ci au Japon. SD Golden Fighter, un jeu US, propose pour sa part un combat à la SF II entre des héros qui se déforment de manière stupéfiante. Au fait, les lettres « SD », c'est pour Super Deformed.



Final Fantasy 6 (Super Famicom)

MEGADRIVE/GENESIS

En forme, les mega fans ? On commence avec une preview de derrière les fagots. Dynamite Headdy est un jeu de plate-forme made in Sega mettant en scène un héros assez incroyable : une marionnette à nœud papillon qui lance sa tête sur ses ennemis. Réalisé par

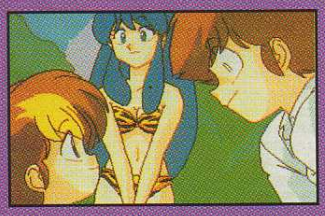


Dynamite Headdy (Megadrive)

l'équipe responsable de Gunstar Heroes et doté de décors stylés, Dynamite Headdy a tout d'une valeur sûre. Sortie en avril.
Le mois des poissons devrait décidément être un bon cru chez Sega Japon puisqu'il verra également la naissance de Monster World IV, un jeu de plate-forme tout mignon avec une fillette aux cheveux verts. Après tant de douceur, défoulons-nous les nerfs avec Bare Knuckle 3, plus connu chez nous sous le nom de Streets of Rage III. Pas grand-chose à dire sur ce nouvel épisode si ce n'est qu'il sort fin mars au Japon, tient sur une cartouche de 24 mégas et propose une action assez similaire à celle des volets précédents. C'est pas qu'on s'ennuie mais faudrait penser à se renouveler, surtout que SF II et ses dérivés ont sérieusement rajeuni le genre... Comme Afterburner, Out Run n'avait pas cassé la baraque sur Megadrive. Espérons que Out Runner, avec son mode à deux avec écran splitté, corrigera le tir. Réponse en mai. Et tiens, une fois n'est pas coutume, on termine cette sélection cartouche par un jeu de rôle : il s'appelle Ragna Centry, devrait sortir en juin au Japon et a l'air très classe. Quant à la ressemblance marquée avec Zelda, nul ne s'en plaindra.

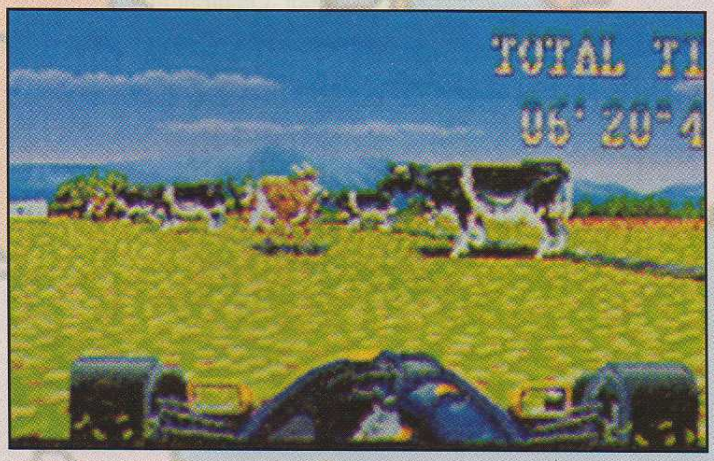
LAMMU GOÛTE AU COMPACT

Non, il n'y en pas que pour DBZ et Ranma. *Player One* pense aussi aux fans de Lammu et vous offre quelques images du jeu en développement sur Mega CD. Rien que le plaisir des yeux bien sûr puisque ce RPG devrait être injouable pour toute personne ne parlant pas le japonais...



Monster World IV (Megadrive)

Out Runner (Megadrive)



Formula One World Championship 1993 (Mega CD)

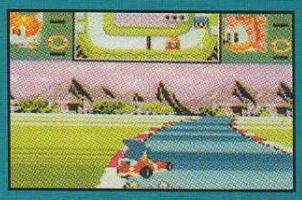
MEGA CD

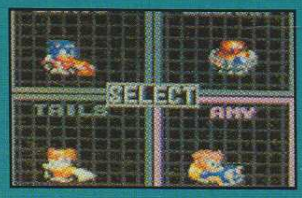
Alors que Lunar The Silver Star, un des meilleurs jeux de rôle sur Mega CD, vient d'arriver aux États-Unis (c'est pour quand l'importation officielle en France ?), Game Arts annonce un second épisode titré Lunar Eternal Blue. Ne soyez pas trop pressé : le jeu en est encore en développement et aucune date de sortie japonaise n'est encore avancée. Plus proche de nous, Heimdall reprend une représentation graphique en 3D isométrique identique à celle de Landstalker. Les graphismes ont l'air assez dépouillés, (surtout pour un CD) mais dans un jeu d'aventure, la qualité du scénario et des énigmes a une grande importance. On attendra donc la version finale, attendu d'ici mi-mars au Japon, pour se faire une idée. Enfin, terminons ce quart d'heure rôle/aventure par Magical Fantasy Adventure Popfulmail, un RPG de Palcom (la boîte qui a pondu Ys). C'est assez beau, bourré d'elfes et, surprise, ça adopte une vue latérale. Sortie prévue en avril.
Un peu de cambouis vous ferait-il plaisir ? Alors accrochez-vous au volant puisque pas moins de deux simus de F1 devraient égayer prochainement le quotidien des possesseurs de Mega CD. F1 Circus CD propose une vue 3D très classique dans le genre de F1. Bref, ça semble plutôt sympa mais pas franchement révolutionnaire. La surprise devrait plutôt venir de Formula One World Championship 1993 Heavenly Symphony, prévu pour avril. Cette course utilise en effet les processeurs du Mega CD pour afficher des décors genre mode 7 avec des sprites dantesques. Techniquement, ça semble aussi réussi que Thunderhawk et ne devrait pas être mal du tout. À suivre.
On se quitte avec un revenant : Wing Commander, qui viendra hanter les Mega CD nippons à la fin du mois. Résumons-nous : le jeu était géant il y a deux ans sur (gros) PC, franchement décevant il y a un an sur Super Nintendo... alors on attendra de voir cette version avant d'émettre un avis, d'autant que le CD n'a pas l'air d'être utilisé à fond. ■

Les previews sont réalisées par Iggy.

QUAND SONIC SE PREND POUR MARIO

Mario Kart, vous connaissez. Alors jetez un coup d'œil sur ces photos de Sonic Drift, qui devrait sortir sur Game Gear courant mars au Japon. Troublant, non ?





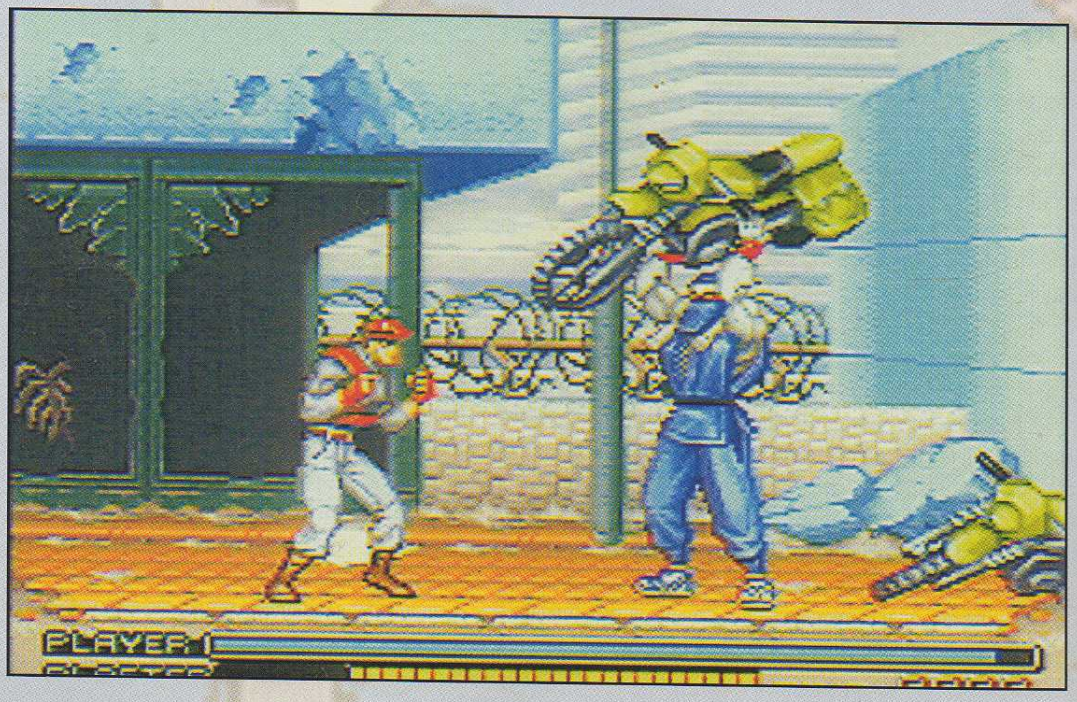
THE NINJA WARRIORS AGAIN

EUH... JE PASSAIS JUSTE PAR LÀ !

Le retour des Ninjawarriors se fait pour le moins en fanfare ! C'est la Super Famicom qui a l'honneur d'y participer, et je peux vous dire que les fans de beat'em up risquent d'applaudir. Car Ninjawarriors Again donne dans l'efficacité ! Autant vous dire tout de suite qu'à côté, Final Fight, ça fait figure d'amusement pour les fillettes !

TROIS KILLERS

Dans Ninjawarriors Again, vous avez la possibilité de choisir votre personnage parmi trois combattants... Clin d'œil, justement, au fameux Final Fight susnommé (non, je vous promets, y a rien de dégueulasse dans ce que je viens de dire !). Vous pouvez donc sélectionner un ninja bon teint, qui, c'est le moins que l'on puisse dire, ne se caractérise pas par une joie de vivre apparente. Faut dire que lorsqu'on voit la sauvagerie qui l'anime sur le terrain, on a tout compris du gars. Le candidat suivant est une candidate, une charmante « ninjanette », à laquelle on donnerait le bon Dieu sans confession, mais qui, à mon avis, n'hésiterait pas à vous la couper avec son sabre (référence au procès d'une Américaine il y a un mois ou deux...). Quant au troisième, ce n'est qu'un stupide robot. On dirait un peu l'endosquelette de Terminator auquel on aurait enlevé la couche de chair qui le fait ressembler à Schwartzenegger. Bon, je vais vous avouer que même si mon âme de Don Juan me pousserait à avoir un petit faible pour la meuf, la ninjanette, je choisis quand même le grand ninja sombre, car je trouve que c'est le plus efficace. Et puis je vous rappelle que le but du jeu est quand même de

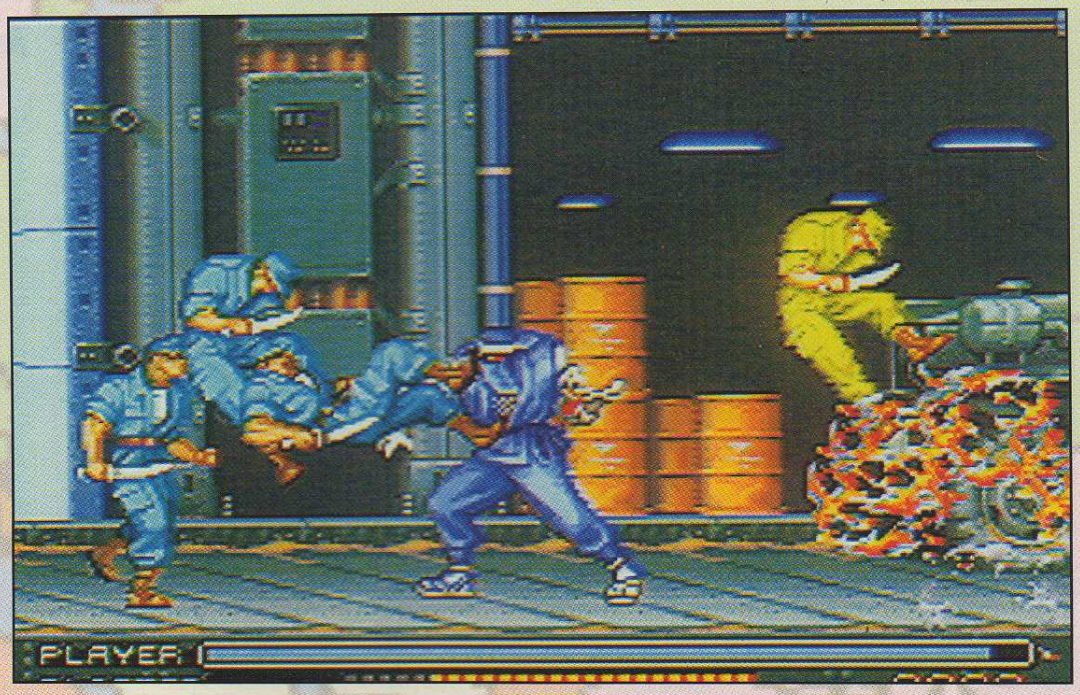


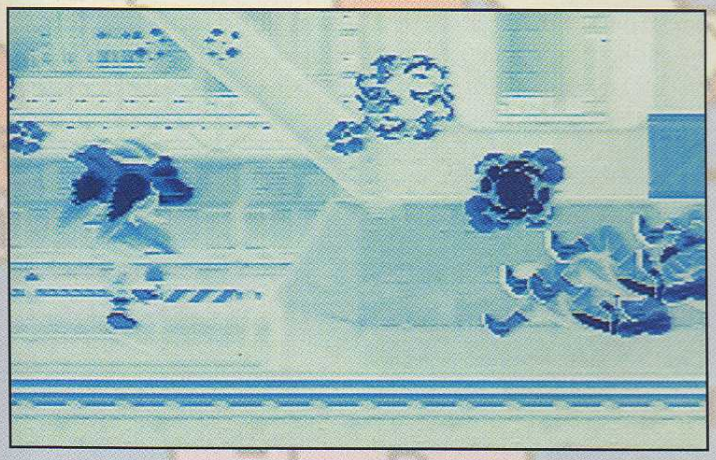
détruire tout ce qui bouge, et non de badiner... Donc je prends le ninja, un point c'est tout!

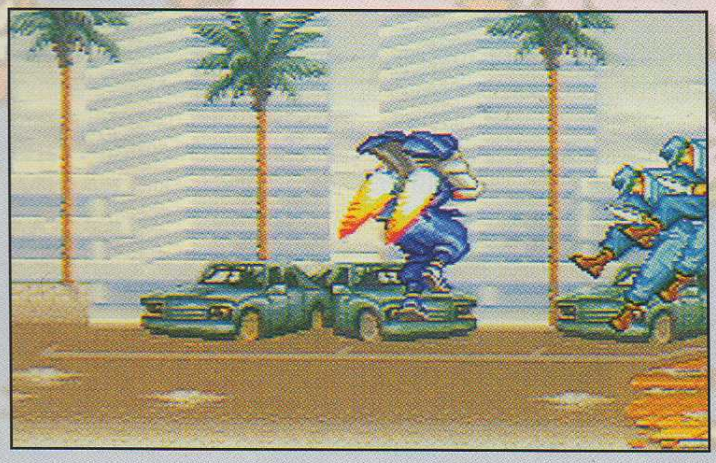
T'ÂR TA GUEULE TÂ !

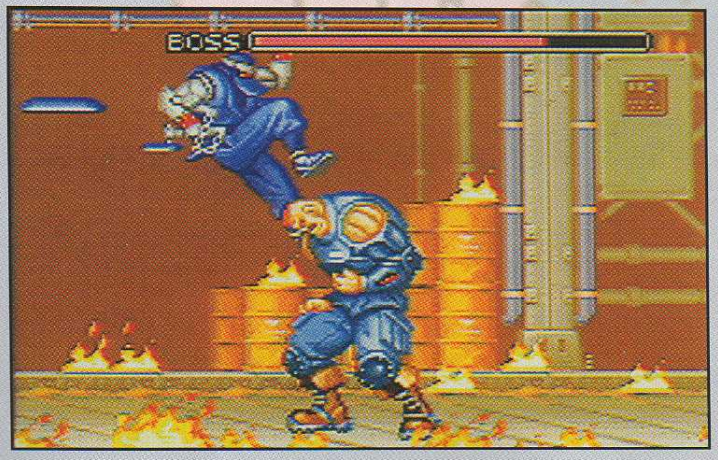
C'est qu'il est cachotier le grand ninja pas rigolo ! Y nous avait pas dit que dans son dos il cache des jetpacks à faire pâlir d'envie le héros de Rocket Knight Adventures ! C'est seulement lorsqu'on commence la partie et qu'on appuie sur tous les boutons qu'on le découvre. Heureuse surprise me direz-vous ! Surtout qu'avec ça il peut s'envoler, mais aussi glisser rapidement sur le sol pour donner des coups de... boule ? Eh non, des coups d'épaule. Vous y avez cru, hein ! Mais c'est pas tout, il a plein d'autres gadgets tordants, comme un nunchaku en acier qu'il agite frénétiquement, une méga bombe qui fait tout péter à l'écran (selon l'expression même du commandant Sylvestre qui a assisté, admiratif, à l'une de ses démonstrations). Et je passe sur les coups de genou, les mecs qu'il fait tournoyer dans les airs et les objets contondants qu'il envoie valser (te sens pas visé Pedro) dans la tronche de ses ennemis. Du coup, ça blaste dans tous les coins, il trace son chemin dans une marée humaine et distribue les bourre-pif à ne plus savoir qu'en faire. Finalement, c'est un joyeux drille ce monsieur Ninja pas rigolo ! Quant au jeu en lui-même, c'est bourrin... mais c'est bon. ■

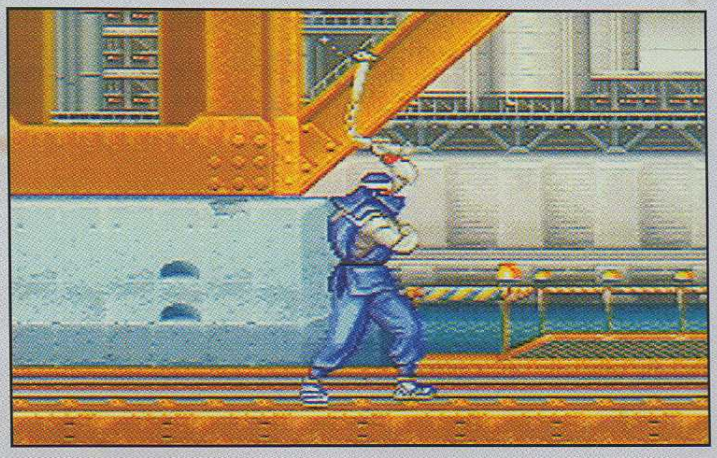
Crevette







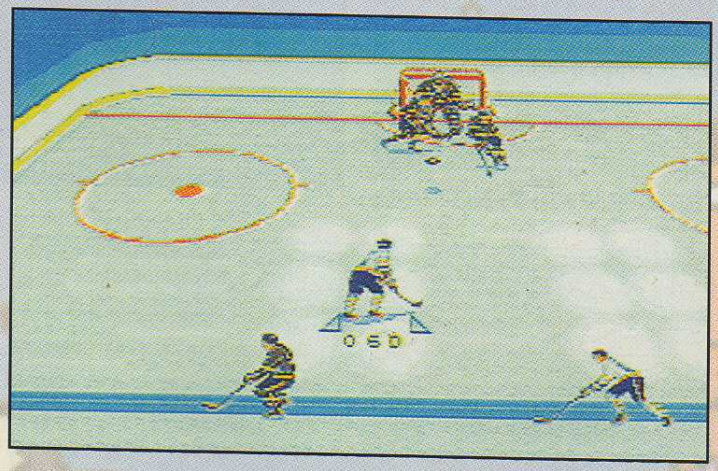




BRETT HULL HOCKEY

HOCKEEEEEEY !

Et voilà, je m'y attendais, j'en était sûr... Ça ne pouvait pas rater ! À l'instant même où j'ai touché la cartouche pour la première fois, je savais qu'un crétin allait me poser l'inévitable question : « Mais qui c'est ce péquenot de Brett Hull ? » Ben oui quoi, si les Français s'intéressaient un peu plus à des sports civilisés, comme le hockey sur glace, dans lesquels on ne retrouve pas d'enveloppe enterrée, bourrée de tunes (faut dire qu'avant de réussir à enfouir une enveloppe de billets sous la glace, faut se lever tôt !)... eh bien vous ne me demanderiez pas qui est Brett Hull ! Est-ce que je vous demande qui est Ginola, moi (quoique je sais même pas la tronche qu'il a, ni dans quelle équipe il joue !). Bref, Brett Hull est l'un des meilleurs joueurs de la NHL, la ligue de hockey professionnel aux USA. Comme Wayne Gretzky, quoiii. Comment ? Vous ne savez pas non plus qui est Wayne ! Bon, c'est pas grave, laissez tomber.



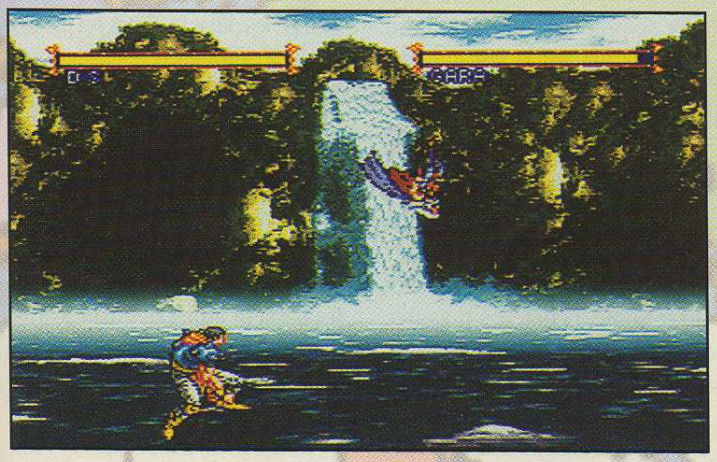
ÇA GLISSE AU PAYS DES MERVEILLES

Cela dit, heureusement qu'ils lui ont donné le nom de Brett, car c'est vraiment la seule originalité du jeu. Pour le reste, il s'agit d'une simulation assez bien foutue, avec une bonne animation du terrain, qui reprend un peu le principe de Super Soccer (l'avantage c'est qu'on voit le terrain en entier). Les options sont classiques (un ou deux joueurs, choix de l'équipe, longueur de la partie...). Quand on joue, on regrette le côté un peu fouillis et les commandes parfois capricieuses. On lui préfèrera sans problème NHL Hockey 94. ■

BASTARD

◆SUPER FAMICOM◆

LE JEU LE PLUS CON DE LA TERRE

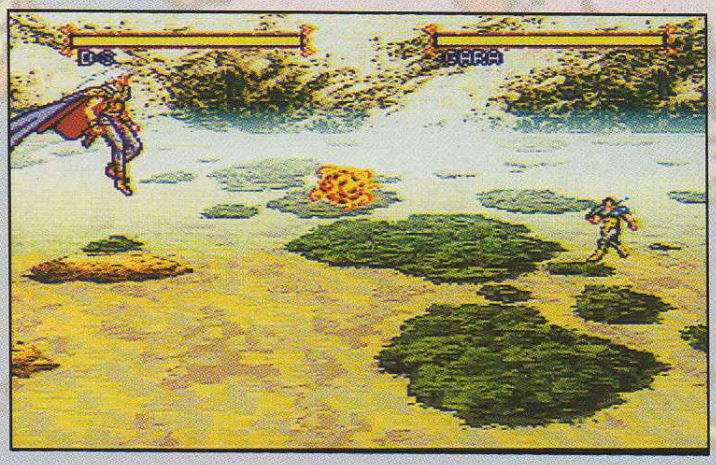


Certes, avec le nom qu'il se tape, ce jeu était très mal barré dès le départ. Je vous rappellerai que Bastard veut tout bêtement dire « bâtard » en anglais. Et c'est vrai que pour être bâtard, ce jeu, il l'est ! On aurait pu croire qu'il s'agissait d'un jeu de baston ? Un énième clone de Street Fighter II ! Eh bien non, il n'arrive même pas à ressembler à ça ! Alors c'est difficile de vous en parler, because il s'apparente à rien de connu de ce côté-ci de la galaxie. Ça se rapproche trop d'un jeu de baston pour rentrer dans une autre catégorie, mais, en même temps, comme je vous l'ai dit plus haut, ce n'en est pas un ! Bon, je sais ce que vous êtes en train de penser : « Hé ! y va s'dépêcher de nous dire ce que c'est, ce crétin de Crevette... On n'a pas que ça à faire ! » Ben oui, je sais, vous avez raison, mais j'avoue que je suis toujours aussi perplexe. Allez, je ne vais pas vous faire perdre de temps, pour simplifier, on aura qu'à dire que c'est un jeu où deux mecs, l'un proche de vous, et l'autre éloigné, qui s'envoient des rations de purée (comme à la cantine !) en pleine bouille, le tout en suspension sur un zoli décors en mode 7 !

VA MOURIR...

Tiens, finalement je suis assez fier de mon résumé, car on ne peut pas être plus précis. Si, faut juste que je vous explique qu'en appuyant sur n'importe quel bouton, le mec qui est devant passe derrière, et vice versa. Et des fois (allez savoir pourquoi), en se croisant, ils arrivent à se mettre des peignées. Mais ce qui est étrange, c'est que c'est le seul moment où il y a un contact « physique » entre les deux ! Sinon, ils se font chier en envoyant leur boules orange ou leurs barres bleues... Du coup, je préfère retourner me coucher, moi ! ■

Crevette



MEGADRIVE

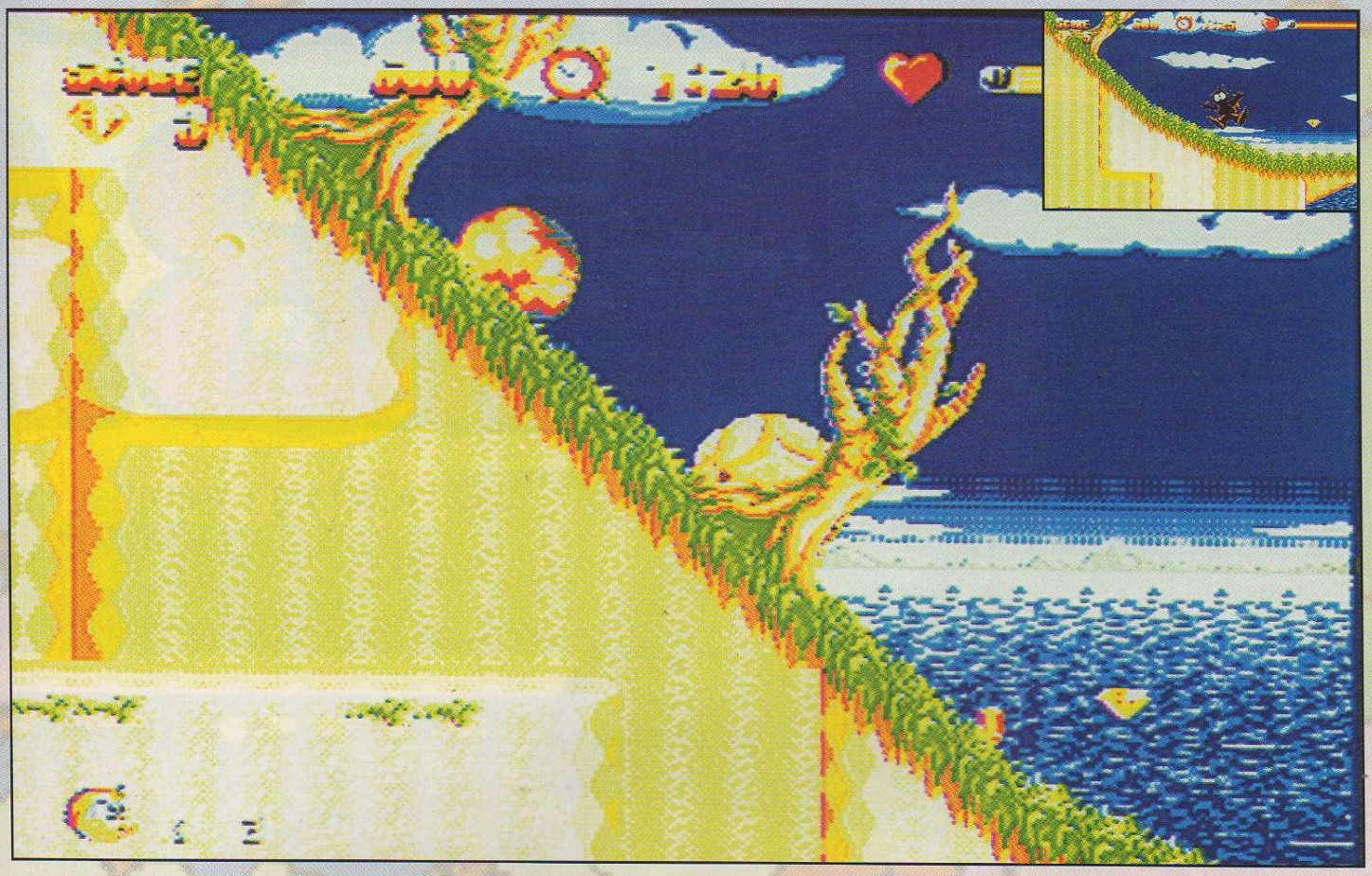
ICES HAVOC
IL Y A DU SONIC DANS L'AIR !

Que voilà un petit jeu de plate-forme assez sympathique sur Megadrive. Ça vient de sortir au Japon, et rien ne permet de dire, pour l'instant, si cela va voir le jour en France. En tout cas je le souhaite. Pour le décrire, impossible de faire autrement que de le comparer à Sonic. Pourquoi ? Parce qu'Ices Havoc est vraiment très fortement inspiré du hérisson bleu. Tout d'abord au niveau du speed. L'animation est carrément rapide et sans saccades. Ensuite au niveau des actions et du fonctionnement du jeu... Après les clones de Street Fighter II, assisterions-nous à la naissance d'une nouvelle race : les clones de Sonic ?

DE HÉRISSON À... EUH ! UN TRUC

Déjà, quand le premier Sonic était sorti, nous avions eu du mal à déterminer à quoi ressemblait cette bestiole, et il avait fallu traduire « The Hedgehog » pour comprendre qu'il s'agissait d'un hérisson croisé avec un schtroumpf. Mais là, avec Ices Havoc, j'avoue que nos investigations n'ont toujours rien donné. C'est comme un lapin de cartoon auquel on aurait coupé les oreilles. Quant aux fringues, elles sont censées suggérer que cette erreur de la nature se prend pour un corsaire. Ceci justifié par le fait que, dès la fin du premier level, on se retrouve sur un bateau corsaire face à un énorme Rackham le Rouge en guise de boss de fin de niveau. Mais cette bestiole-là, elle, ne doit pas ramasser des anneaux mais des diamants. Comme pour Sonic, la bête peut sauter, se mettre en boule et, surtout, prendre beaucoup de vitesse au gré des dénivellations du terrain. Seul truc, nous n'avons pas eu le temps d'installer des radars sur le bas-côté des décors pour déterminer si la bête réussit à aller plus vite que Sonic, mais je vous promets de le faire pour le test complet du jeu, encore une fois s'il sort en France. Ce qui est ennuyeux, c'est qu'en pompant vraiment Sonic, ils en ont aussi pompé les défauts. Ainsi, les pièges aveugles qui, les fidèles lecteurs le savent, ont particulièrement le don de m'énerver, et qui sont presque une marque de fabrique de Sonic, eh bien il y en a aussi dans Ices Havoc. Quoi de plus agaçant que de se faire toucher en pleine course par un obstacle totalement imprévu qui ne s'affiche à l'écran qu'une fois que vous êtes dessus ? Moi, j'y peux rien, ça m'éneeeeeeerve ! Raaah ! Sinon, pour le reste, c'est vraiment du jeu de plate-forme dans toute sa splendeur, avec ses bonus cachés, ses levels presque labyrinthiques et son temps limité pour finir le niveau. En tout cas c'est hyper jouable, c'est moins beau que Sonic, mais c'est assez sympa quand même. ■

Crevette

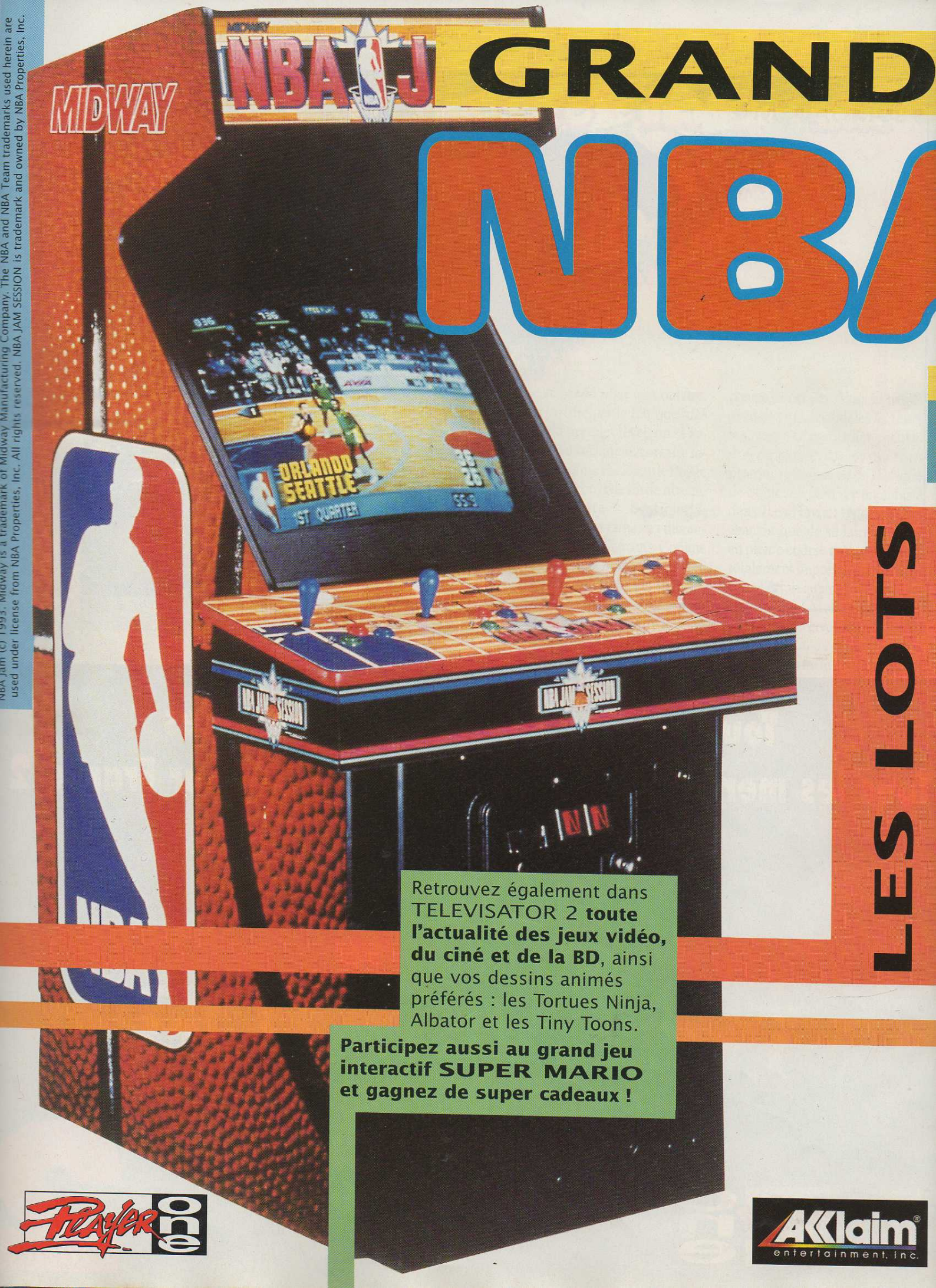


Tous les jeux sur toutes les consoles
Tous les mercredis de 9 h 20 à 11 h 20, sur France 2

TELEVISATOR 2

Player one

France 2


MIDWAY
NBA JAM
GRAND
NBA
LES LOTS
ORLANDO
SEATTLE
1ST QUARTER
NBA JAM SESSION
Retrouvez également dans TELEVISATOR 2 toute l'actualité des jeux vidéo, du ciné et de la BD, ainsi que vos dessins animés préférés : les Tortues Ninja, Albator et les Tiny Toons.
Participez aussi au grand jeu interactif SUPER MARIO et gagnez de super cadeaux !
Player one
Acclaim entertainment, inc.
NBA Jam (c) 1993. Midway is a trademark of Midway Manufacturing Company. The NBA and NBA Team trademarks used herein are used under license from NBA Properties, Inc. All rights reserved. NBA JAM SESSION is trademark and owned by NBA Properties, Inc.

CONCOURS

A JAM™

Pour participer, c'est facile ! Rendez-vous les mercredis 9 et 16 mars 1994 dans TELEVISATOR 2 — de 9 h 20 à 11 h 20 — et répondez à la question que vous posera Cyril Drevet. **Pour vous aider, voici un indice : il a quitté la NBA en 1993.** **Les quatre finalistes** s'affronteront sur la borne d'arcade NBA JAM™ dans les locaux de Player One. **Le vainqueur** remportera la borne d'arcade complète NBA JAM™.

1er prix

la borne d'arcade complète NBA JAM™
+ le jeu NBA JAM™ sur Megadrive, Game Gear ou Super Nintendo
+ le T-shirt, la casquette et le pin's NBA JAM™.

Du 2e au 4e prix

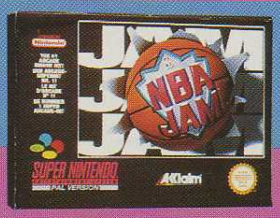
une console de jeu vidéo 16 bits au choix
+ le jeu NBA JAM™ + le T-shirt, la casquette et le pin's NBA JAM™.

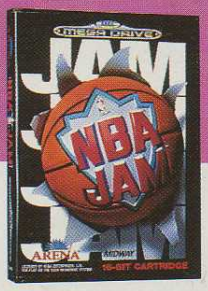
Du 5e au 10e prix

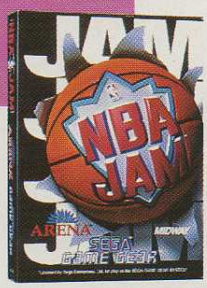
Le jeu NBA JAM™
+ le T-shirt, la casquette et le pin's NBA JAM™.

Du 11e au 50e prix

le T-shirt, la casquette et le pin's NBA JAM™.







Pour participer au concours

adressez votre réponse sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom, adresse, n° de téléphone et date de naissance à :
France 2 - Télévisator 2 - Concours NBA JAM™
Cedex 2002 - 99200 Paris-Concours
ou tapez sur votre **Minitel 3615 code PLAYER ONE**, rubrique Jeux.

REGLEMENT Jeu gratuit sans obligation d'achat, ouvert à toutes les personnes âgées de 6 à 16 ans, et doté de : 1 borne d'arcade complète NBA JAM™, 3 consoles de jeux vidéo 16 bits, 10 jeux, 50 T-shirts, 50 casquettes et 50 pin's NBA JAM™ ; les réponses devront parvenir par courrier ou sur Minitel 3615 PLAYER ONE avant le 20 mars 1994 à minuit ; les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses ; la liste des gagnants sera publiée dans *Player One* n° 42 et sur Minitel 3615 PLAYER ONE à partir du 6 avril 1994 ; le règlement est disponible chez maître Savoye, huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

TRUCS en VRAC

1994 porte conseil et vous le prouvez une fois encore ce mois-ci avec la foultitude de cheat modes, d'astuces, de bidouilles et trucs en tout genre qui font de cette rubrique une véritable caverne d'Ali Baba. Et grâce à vous, nous en devenons le célèbre Césame... Que souhaiter de plus ? Ben justement que vous soyez encore plus nombreux à m'écrire et à m'envoyer vos tips, même les plus fous, cela ne fait rien. Plus vos codes ou astuces seront marrants et plus votre rubrique s'animera d'un p'tit air de rien. Allez, que l'astuce soit avec vous !

NOTE

Les cartouches Pro Action Replay ainsi que les Game Genie sont des cartouches optionnelles. Elles permettent à l'utilisateur de rentrer des codes pour augmenter par exemple le nombre de 1up (de vies), de sélectionner les stages, d'obtenir l'énergie infinie, etc. Ces produits sont généralement disponibles dans les magasins spécialisés voire même dans certaines grandes surfaces.
Lorsque vous voyez une astuce précédée des mentions Pro Action Replay ou Game Genie, cela signifie qu'il faut obligatoirement disposer de l'une de ces dernières pour profiter du tip.

ERRATUM

Le mois dernier, une erreur de saisie s'est glissée dans le cheat mode sur le jeu Dragon Ball Z 2 (action game). Voici donc le cheat dans sa totalité et sans erreur s'il vous plaît.
Lorsque les deux poings apparaissent il vous faut faire : haut, X, bas, B, L, Y, R, A.
Encore une fois mille excuses à vous, chers lecteurs. Que le tout-puissant Bouddha me pardonne !

EN RÉPONSE À JÉRÔME GRAZIANI

Jérôme,
Nous avons effectivement reçu ton courrier dans lequel tu nous faisais parvenir un certain nombre d'astuces, en l'occurrence les coups spéciaux de plusieurs personnages du jeu Fatal Fury 2 Special. Nous sommes d'ailleurs enchantés qu'un lecteur assidu tel que toi (car tu n'en es pas à ta première astuce dans la rubrique) nous écrive pour nous faire part de son mécontentement. Mais pour notre défense, je tiens tout de même à te signaler que nous avions déjà en notre possession la liste complète des coups spéciaux de Fatal Fury 2 Special, deux grands spécialistes de la chose à *Player* possèdant le jeu.
Jamais, nous ne nous serions permis de nous attribuer une astuce envoyée par un lecteur. D'une part, parce que la rubrique Trucs en Vrac, c'est vous qui l'animez — vous êtes les principaux auteurs de la rubrique, ne l'oubliez pas —, et puis surtout parce que ce n'est pas vraiment notre genre de pomper bêtement sur les autres, comme certains se le permettent, sans grande réussite d'ailleurs...
J'espère que tu comprendras notre position et que tu continueras à nous faire parvenir, comme avant, de nombreux courriers.

PRO ACTION REPLAY

Éric CARON
SUPER NINTENDO
JURASSIC PARK
« Viens là... Petit, petit, petit. Où il est le gentil p'tit T-rex à sa mémé ? Petit, petit, petit. Mais où te caches-tu donc ? Petit coquin ! Allons, ne fais pas l'enfant. Tu sais bien que Mamie a une sainte horreur de jouer à cache-cache... » Crunchhhh ! slurp ! miam... Et voilà ce qui arrive quand on ne prend pas ses précautions : on finit dans l'estomac du T-rex. Pour éviter ce genre de situation plus que périlleuse, il faut le reconnaître, et ne pas finir bêtement digéré, voici les codes Action Replay qu'il vous faut.
Énergie infinie : 7E02DB00
Balles infinies : 7E029508
Pick up a weapon : 7E028B08
Spread weapon : 7E029708

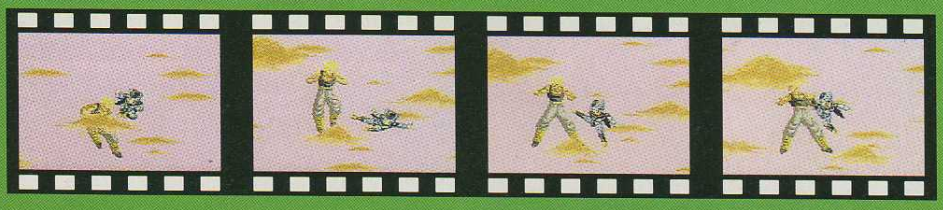
Yannick LUTARD
MEGADRIVE
TURTLES : THE HYPER STONE HEIST
C'est parti les p'tits loups. Grâce à ce code fort sympatique de notre ami Yannick, vous allez pouvoir sélectionner le stage de votre choix. Il suffit d'effectuer la manip suivante : à la page de présentation Konami, appuyez sur C, B, A, A, A, B, C. Puis à l'écran-titre A, B, B, C, C, C, B, B, et A. Ensuite start et select.

TRUCS en VRAC

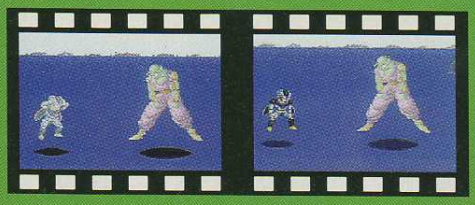
La rédaction de *Player One*
SUPER FAMICOM
DRAGON BALL Z 2
Voici quelques coups qui ne sont pas dévoilés dans la notice. Pour les autres techniques cachées, il faudra attendre. Et écrivez-nous si vous en trouvez d'autres...
Maintenant, à vos paddles, et lattez-vous bien. Kaaammeeehhaaammeehaa !
Enchaînements :
Cell
Au corps à corps, droite (en concentration), gauche + Y.

Cyborg n° 16
Gauche, diagonale bas-gauche, bas, diagonale bas-droite, droite + B.

Cell Junior
En plein saut, droite, bas + B.



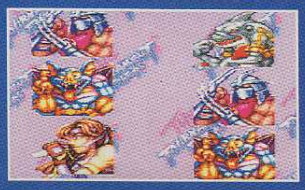
Bas (en concentration), haut + A.



Sangohan
Gauche (en concentration), droite + Y.

PRO ACTION REPLAY

Michel HUERTAS
SUPER NINTENDO
TMHT 5 TOURNAMENT FIGHTING
Comme je suis sympa (c'est Michel qui le dit), je vous donne un code pour avoir l'énergie infinie pour le joueur n° 1. Le joueur n° 2 euh... y peut se gratter ! Gniaf, gniaf, gniaf !
Énergie infinie : 7E0EE460

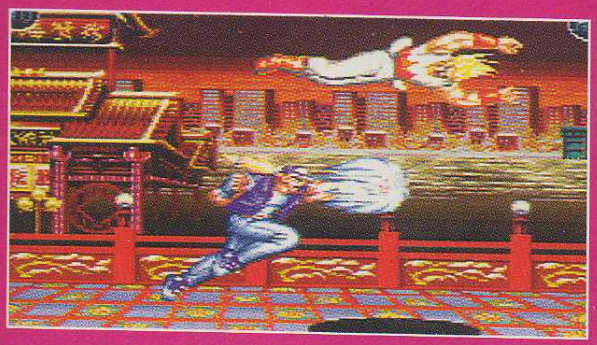


La Rédaction de *Player One*
MÉGA CD
ECCO CD
On était les premiers à vous communiquer tous les codes d'Ecco The Dolphin sur Megadrive dans *Player* ainsi que dans la collection *Player One Pocket*. Ce mois-ci encore on vous gâte puisque ce sont tous les codes Ecco CD que nous vous proposons. Bref, de quoi vous baigner de long en large dans ce jeu magnifique.
Undercaves : GMRIQDCM
The vents : IUEINLDP
The lagoon : GRTJZYJF
Ridge water : OVDJDSLB
Open ocean : GMYMDSLI
Ice zone : GMBRHSLU
Hard water : UKZHHSLS
Cold water : SYQJHSLZ
Open ocean (2) : CCVFFSLM
Island zone : ALZBESLS
Deep water : IHPFDSLP
Volcanic reef : ADLYESLT
Ship grave sea : INWUGSLU
Wreck trap : WJHQGSLL
Sea of silence : IZSXGSLF
Deep gate : AKNDHSLI
Marble sea : QSOMFSLQ
The library : WBTXFSLV
Deep city : UNIQFSLN
City of forever : WADUFSLB
Jurassic beach : ONNBJPLY
Pteranodon beach : WPVXIPLL
Origin beach : AQZIJPLG
Trilobite circle : GKGFJPLK
Dark water : GZIUKPLR
Deep water (2) :GAAGDPLP
City forever (2) : YLQQZNLM
The tube : MNEYELLB
The machine : SKZNELLO
The last fight : KANZFLLX

TRUCS en VRAC

Mario (si, si ! c'est son vrai nom)
SUPER NINTENDO
FATAL FURY 2

Hé les mecs ! j'ai un tip béton pour Fatal Fury 2 sur Super NES. Mais d'abord, il faut que vous saisissiez le second paddle. Une fois que vous l'avez bien en main, allumez votre console. Dès que le sigle « Takara » apparaît et que le bande sonore débute, appuyez sur les flèches et les boutons suivants : B, A, X, Y, haut, gauche, bas, droite, L et R.
Vous avez vu, c'est dément ! Vous pouvez désormais vous lattez avec les boss.



Jérôme GRAZIANI
MEGADRIVE
COOL SPOT

Encore lui. Mais c'est pas vrai un mec comme ça. Ça ne peut pas exister... Non, on rigole, c'est une boutade, Jérôme. Au contraire, on apprécie vachement que tu nous envoies aussi régulièrement des astuces. Surtout qu'en majorité, elles sont bien euh... Bon allez, on va te faire plaisir, on va dire qu'elles sont géniales. Ça te va ?
Le select round, pour l'obtenir, rien de plus facile. En cours de partie, faites pause, ensuite appuyez sur les boutons A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, et C.
Et voilà, le tour est joué.

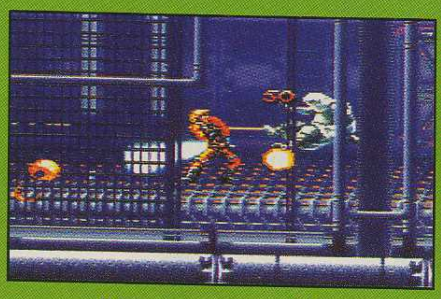
PRO ACTION REPLAY

Alain CITERNE
MASTER SYSTEM
SONIC 1 ET 2

Toujours aussi fidèle, Alain nous envoie ce mois-ci quelques codes sur Sonic 1 et 2. Merci encore pour tous ces efforts de recherche, car tu es à cette heure l'un nos rares lecteurs sur MS à nous envoyer des codes pour l'Action Replay. Bravo !
Sonic 1 :
Vies infinies : 00D24609 - Temps infini : 00D2D000
Bouclier infini : 00D20628 - Invulnérabilité : 00D20901
Anneaux illimités : 00D2AA99
Sonic invulnérable sous l'eau : 00D29C00
Sonic 2 :
Vies infinies : 00D29809 - Temps infini : 00D2B999
Invulnérabilité : 00D3A902
Sonic court plus vite : 00D36E07
Sonic invulnérable sous l'eau : 00D4690C

L'inconnu (faut signer !)
SUPER NES
THE EMPIRE STRIKES BACK

« May by the Force is with you... » Cette phrase plus que célèbre suffit largement pour résumer les trois séries de codes sur The Empire Strikes Back.



	Easy	Brave	Jedi
Hoth niveau 1	WDWDWB	TCCPSJ	FHPSMN
Hoth niveau 2	CSPTNP	SSFJNP	CCTLFR
Hoth niveau 3	NSRSCL	NLBJJF	MDWNDF
Hoth niveau 4	WFBJTB	JRWNPL	THNTLR
Hoth niveau 5	BHRDHL	DGBDPL	LQYSCH
Hoth niveau 6	HMGPWJ	RCWJMF	GQTDD
Hoth niveau 7	LDGLTJ	JRGRTD	GQTVDD
Hoth niveau 8	LLJFBG	MDBNMR	SCWWFZ
Hoth niveau 9	WLJWDN	HDPPLL	LFHWWB
Hoth niveau 10	WBWHRW	GTLCNP	RBHNFC
Astedoïd	NCCGSP	WWBGHF	KCDFZK
Dagobah niveau1	GLTTDJ	PGBNBH	KCCVGJ
Dagobah niveau 2	Idem	Idem	Idem
Dagobah niveau 3	GJBHNF	TNPSPL	RBQRWS
Bespin niveau 1	MCDGRJ	DLPMMD	QBTTXX
Bespin niveau 2	PGPNMG	SHRBLW	ZGLKDV
Bespin niveau 3	NGMSJB	LNGPNN	VVDQXC
Bespin niveau 4	RLMSWJ	FSFMSR	FGTTVV
Bespin niveau 5	MBRCGB	FCPDPC	YDHBQT
Bespin niveau 6	SWPMSS	HPLSHJ	TNHJSK

TRUCS en VRAC

La rédaction de *Player One*
SUPER NINTENDO
AERO THE ACROBAT

Encore de quoi satisfaire les plus audacieux d'entre vous. Si, si, le cheat que je vais vous communiquer vous ravira, j'en suis certain. De toute façon, c'est moi qui décide hein... Alors on dit merci à qui, bande de petits veinards... Pour obtenir le select round, il faut opérer de la façon suivante : dans le menu des options, appuyez sur les boutons bas, A, bas, Y, bas, A, bas et Y. Si l'opération réussit, vous devez entendre une clochette. Commencez normalement votre partie puis faites une pause. Ensuite, pressez les boutons comme suit : haut, X, bas, B, G, Y, droite, A, L et R. Reprenez la partie en appuyant à nouveau sur pause.

François GÉRARDIN
MEGA CD
THUNDERHAWK CD

Guerre éclair, guerre sombre, guéguerre etc. Avec Thunderhawk sur Mega CD, on n'a pas le temps de s'ennuyer. Les ennemis sont partout, les missiles fusent de nulle part. Où diable sommes-nous dans tout cela, pauvres pilotes. Ce n'est pas avec notre malheureuse cargaison de roquettes et missiles que l'on peut faire face. Mais que voulez-vous, quand on a la rage au ventre et une terrible envie de détruire, on s'accroche et on tient le coup. Pas de panique, avec le cheat mode, fini les angoisses et vive les munitions en quantité illimitée. Il suffit en cours de partie de faire pause et d'appuyer sur les flèches suivantes : haut, droite, gauche et bas. Fini la rigolade...

Céline MAGNY
SUPER NINTENDO
BOB

Vraiment très forte la minette. Euh... excuse-moi si je me permets de t'appeler ainsi, mais c'est plus fort que moi. Je suis bouche bée devant un tel exploit. Bon j'arrête de te passer de la pommade, ça fait mauvais genre. Sache tout de même que c'est impressionnant, simplement parce que la liste est longue. Encore bravo !

Level 2 : 530237 - Level 3 : 960379 - Level 4 : 171058
Level 5 : 670512 - Level 6 : 862341 - Level 7 : 950745
Level 8 : 110674 - Level 9 : 901588 - Level 10 : 472149
Level 11 : 072251- Level 12 : 711984 - Level 13 : 361497
Level 14 : 971255 - Level 15 : 672451 - Level 16 : 3616870
Level 17 : 570836 - Level 18 : 272578 - Level 19 : 481773
Level 20 : 605237 - Level 21 : 652074 - Level 22 : 633059
Level 23 : 683349 - Level 24 : 265648 - Level 25 : 302653
Level 26 : 370439 - Level 27 : 462893 - Level 28 : 382975
Level 29 : 103495 - Level 30 : 588172 - Level 31 : 752790
Level 32 : 574132 - Level 33 : 923571 - Level 34 : 743690
Level 35 : 614906 - Level 36 : 863769 - Level 37 : 103928
Level 38 : 574471 - Level 39 : 605463 - Level 40 : 144895
Level 41 : 704526 - Level 42 : 713852 - Level 43 : 775092
Level 44 : 905781 - Level 45 : 575381 - Level 46 : 481376
Level 47 : 635184 - Level 48 : 401139 - Level 49 : 845527
Level 50 : 426081

Fabien MONGEROND
SUPER NINTENDO
MECHWARRIOR

Invunerable or not invulnerable ? That is the cheat mode... Bon, trêve de bla-bla, passons aux choses sérieuses. Vu la difficulté de certains niveaux dans Mechwarrior, il est fort intéressant de disposer d'une astuce de cet acabit, puisqu'elle permet, en gros, d'être invunérable. Une fois le tip entré, je vous dis pas le carnage. Pas un robot ne vous résistera. Alors à vos armes ! À l'écran-titre, sélectionnez la troisième option et appuyez sur B. À l'écran suivant, optez pour ce que vous voulez et commencez votre partie. La page précédente réapparaîtra sauf si l'option de gauche est déjà affichée. Choisissez-la et sélectionnez votre mech, puis allez dans le jeu. Faites une pause et pressez les boutons suivants : A, L, L, Y, A, L, L, Y, A, L, L, Y et A. Vous deviendrez invincible.

Vous êtes coincé dans un jeu ? 3615 Player One (tapez * SOS) ou 36 70 77 33 pour avoir la solution en 48h

TRUCS en VRAC

Kévin GARNERIN
MEGADRIVE
ABBRAMS M1 BATTLE TANK
De plus en plus fort. Je ne sais vraiment pas comment vous faites en ce moment pour trouver autant d'astuces et de tips de ce genre. Serait-ce la nouvelle année ? Enfin, ce n'est pas moi qui viendrait m'en plaindre, bien au contraire. Continuez comme ça ! Alors pour les fous de simulation et de stratégie, voilà un cheat détonant pour flinguer du blindé à gogo.
Juste pendant la démo, pressez les touches suivantes : start, A, B, B, A, A, B, B, A, A.

Jérôme GRAZIANI
MEGA CD
CHUCK ROCK

Si, si ! c'est toujours lui. Présent à chaque numéro (quel fidèle lecteur ce Jérôme !), il nous propose cette fois un tip fort sympatique. Pendant que le groupe de rock joue, il faut appuyer sur les boutons A, B, R, A, C, A, D, A, R, A. Sachant que la flèche de droite correspond au R et que la flèche du bas correspond au D, une fois le code entré, vous devez voir le guitariste s'arrêter de jouer et sourire béatement. Alors appuyez sur A, B et C simultanément. Le mode de sélection des niveaux apparaîtra quand vous jouerez.

Rachid CHAMIL
SUPER FAMICOM
DRAGON BALL Z 2 (action game)

Il n'y a pas à dire, cette série fait l'unanimité. Eh oui, encore quelques astuces, ou plutôt quelques coups supplémentaires, pour un jeu de baston dont la réputation n'est plus à faire. Enfin si, tout comme nous, vous faites partie de ces fervents de DBZ 2, ces super pouvoirs feront votre bonheur.
Liste des coups par personnage :
Sangoku : droite, gauche, bas, haut et B.
Sangohan : droite, gauche, bas, haut et B.
Piccolo : droite, gauche, bas, haut et Y.
Vegeta : droite, gauche, bas, haut, et Y.
Trunks : droite, gauche, bas, haut et B.
La femme : gauche, gauche-bas, bas-droite, droite, haut et B.
Le guerrier vert : droite, gauche, bas, haut et B.
Buriyu : droite, gauche, bas, haut et B.

Clément GUÉRICOLOS
NEC PC ENGINE DUO et CORE GRAFX
BOMBERMAN 94
Et pan ! dans la face, chacal ! Tiens, mange ça empaffé... Eh les mecs, j'ai la « déripète » ! Gaffe ! ça va péter ! Ah, Bomberman et ses facéties. Eh bien, comme vous avez été sages, voici tous les codes du jeu sans nul doute le plus hilarant qui puisse exister.
Area 1-2 : 6800 - Area 1-3 : 5120 - Area 1-4 : 7420
Area 2-1 : 4501 - Area 2-2 : 8111 - Area 2-3 : 7421
Area 2-4 : 1051 - Area 2-5 : 3351 - Area 3-1 : 4502
Area 3-2 : 8112 - Area 3-3 : 7422 - Area 3-4 : 1052
Area 3-5 : 3352 - Area 4-1 : 6803 - Area 4-2 : 0513
Area 4-3 : 9723 - Area 4-4 : 3353 - Area 4-5 : 5653
Area 5-1 : 8114 - Area 5-2 : 2814 - Area 5-3 : 1134
Area 5-4 : 5654 - Area 5-5 : 7954 - Final area : 0515

PRO ACTION REPLAY

Olivier PRESENTINI
SUPER NES
ALIEN VS PREDATOR
Olivier semble être un grand spécialiste du maniement de l'Action Replay. Si, si, la preuve avec les codes qui suivent.
Pour obtenir le nombre de vies voulu : 7E015CXX
Énergie infinie : 7E102460
Continue au choix : 7E0FE4XX - Surprise : 7E0A9901
Note : Il faut remplacer la variable « XX » par le chiffre de votre choix.

Antonio DAMOTA
MEGA CD
DRACULA
Prince des Ténèbres, mon œil ! Avec ces cheats, notre cher comte Dracula ne fera pas un pli. C'est Antonio qui vous le dit. Pour commencer votre partie au niveau 2, il suffit, à l'écran start, d'appuyer sur les boutons A et start. Pour commencer au niveau 5, même opération, mais cette fois avec le bouton B en plus. Et enfin, pour débuter au niveau 7, pressez A, B, C et start. Pour obtenir 99 vies (chouette !), rien de plus facile. Commencez tout simplement une partie et, en cours, appuyez sur A et start.

Le boss vous paraît insurmontable ? 36 70 77 33 la hot line des Players en difficulté
Player one

TRUCS en VRAC

Olivier ANTONY
HUMANS
GENESIS

Youpi ! tralala... On n'oublie personne, comme vous pouvez le remarquer. La preuve avec cette série de codes bien avancés (encore ! mais il n'y a que ça dans cette rubrique) qui vous mèneront tout droit au bout de bien périlleuses aventures.

Level 60 : YNTBXYJYNWLK - Level 61 : FQXKPTYLQJZM
Level 62 : TZNMBQRSFZM - Level 63 : BSHJMJTMFCFS
Level 64 : LTLJQVMRYZLM - Level 65 : NCHQVFQXFQZH
Level 66 : MFGLYVGRQVZP - Level 67 : QTSDFMBYTMJJ
Level 68 : CLYBHVQNGBYN - Level 69 : ZWXGZQRGLPPN
Level 70 : VWPKNRSXXYTR - Level 71 : NCHMNXGHZGLS
Level 72 : TWJZBHKTMHCP - Level 73 : TQVCXVNFFZZN
Level 74 : QLMVQJNJMZLQ - Level 75 : VKPKLSLLYTFC
Level 76 : DWJPYHKDGPYT - Level 77 : RKLDKFSJBSJZ
Level 78 : TYZNGBCBWPJV - Level 79 : BCDDSNZQZYPC
Level 80 : XPMNWJKFNQZC

La rédaction de *Player One*
SUPER NINTENDO
BUSBY

Bon, on n'est pas là pour rigoler. La preuve : ces passwords.
Chapitre 1 : JSSCTS - Chapitre 2 : CKBGMM
Chapitre 3 : SCTWMN - Chapitre 4 : MKBRLN
Chapitre 5 : LBLNRD - Chapitre 6 : JMDKRK
Chapitre 7 : STGRTN - Chapitre 8 : SBBSHC
Chapitre 9 :DBKRRB - Chapitre 10 : MSFCTS
Chapitre 11 : KMGRBS - Chapitre 12 : SLJMBG
Chapitre 13 : TGRTVN - Chapitre 14 : CCLDSL
Chapitre 15 : BTCLMB - Chapitre 16 : STCJDH
Alors qu'est-ce qu'on dit ?

Jérôme GRAZIANI
GAME GEAR
DRACULA

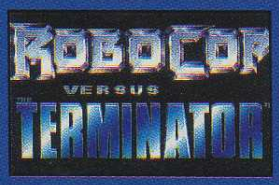
Encore lui... Pour aller au select round ainsi qu'aux réglages, à la page-titre, appuyez sur le bouton start, haut, 1 et 2.

Fabien LEFEBVRE
MEGADRIVE
THE FLINSTONES

Les vies infinies, rien de plus pratique, n'est-ce pas ? Alors si vous rêvez d'en bénéficier, procédez comme suit : dans le menu des options, paramétrez le nombre de vies à cinq pour le joueur numéro 1, puis pressez les boutons A, B, C. Faites faire au curseur de direction un tour complet dans le sens des aiguilles d'une montre. Le select round, ça vous branche ? Je plaisante, je sais très bien que vous en rêvez même la nuit. Bon, allez, je suis vachement sympa... Maintenez le bouton C appuyé à la page des options puis pressez les boutons et les directions suivantes : gauche, droite, bas, gauche, droite, haut, haut, bas, gauche, droite et bas. Pressez C pour sélectionner le niveau de votre choix.

Thomas REYES
ROBOCOP VS TERMINATOR
MEGADRIVE

Voilà une astuce qui peut se révéler bien utile selon les circonstances. Elle permet de sélectionner l'arme de son choix dès le début. Pour la valider, il faut commencer une partie puis, pendant le jeu, faire une pause et appuyer sur les boutons comme suit : B, A, C, C, C, A, B, A, C, C, C, A et B. Si le cheat est validé, vous devez entendre un son correspondant à toutes les armes effectives du jeu. Pour sélectionner celle de votre choix, faites à nouveau une pause puis pressez A, B, C et utilisez les flèches haut et bas pour le choix.



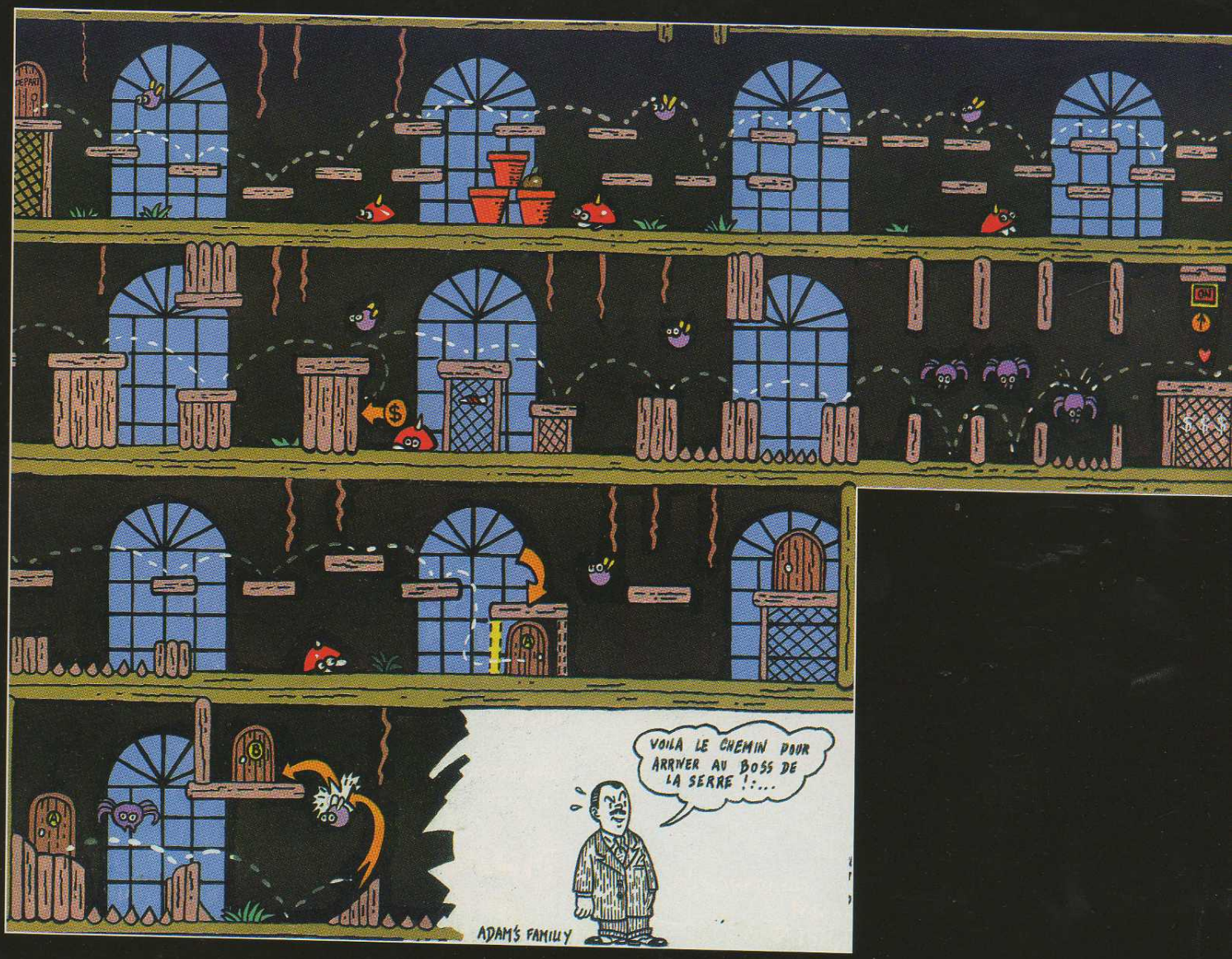
Dominique BERGOVI
MEGADRIVE
FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Voici quelques codes pour accéder à différentes demi-finales et finales en modes deux et quatre joueurs.

- Argentine vs Allemagne : Z2NWC7PP
- Brésil vs Argentine : W45WH9J*
- États-Unis vs Allemagne : ORYCW7PV
- Allemagne vs Israël : OBVWW9PS
- Hollande vs Uruguay : 1J8BY8DW
- Italie vs Wales : OWKW38CM

Note : Si les codes ne fonctionnaient pas, remplacez alors O par 0.

TRUCS en VRAC

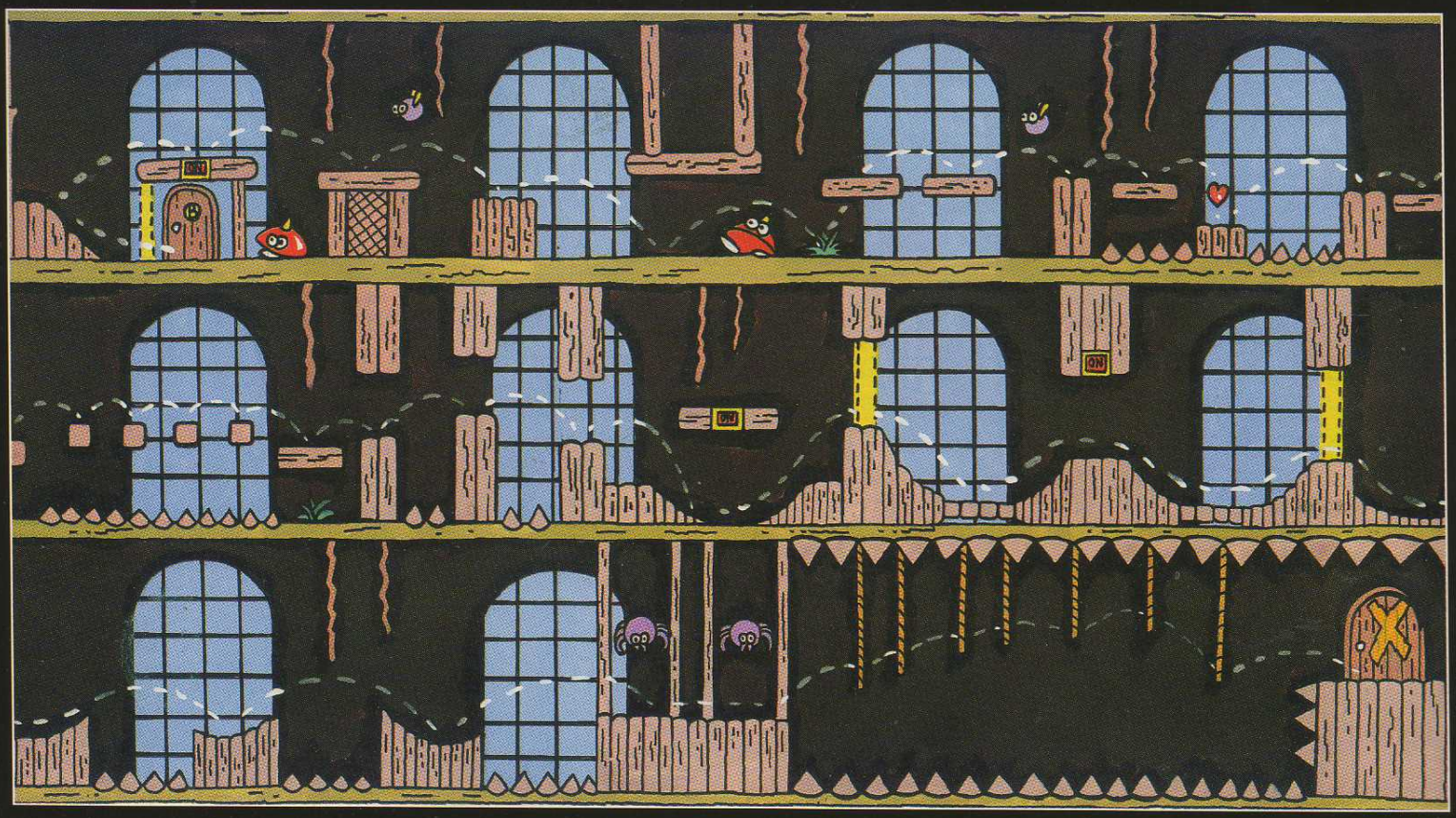


PLAN DES LECTEURS

Bigre ! Ça va vraiment très fort pour vous, hein ? Je ne sais pas si c'est le succès croissant de notre rubrique, mais il est certain que vous êtes de plus en plus nombreux à nous faire parvenir vos plans en tout genre. Et je ne vous raconte pas la prise de tête pour ce qui est de choisir. Vos plans sont généralement très beaux voire même sublimes pour certains. Et le problème, c'est que nous ne pouvons dans l'immédiat en faire paraître qu'un. J'espère vous ne nous en tiendrez pas rigueur.

En attendant, c'est Christophe DE VIGUERIE qui a l'honneur et l'avantage de remporter l'abonnement d'un an à *Player One*, avec son somptueux, si, si ! j'insiste, somptueux plan du jeu Addams Family. Dis donc Christophe, tu n'envisagerais pas une carrière de graphiste ou quelque chose dans le genre ? Parce que question finitions, je te dis bravo ! C'est beau et vraiment peaufiné.

TRUCS en VRAC



NOTE D'ASTUCEMAN

Alors là, si vous continuez comme ça, je vais finir par me fâcher. Non mais, c'est vrai quoi... D'accord, vous me faites parvenir bon nombre d'astuces carrément bien, mais je trouve que vous choutez tout de même un peu trop mister Crevette. Parce que, je ne voudrais pas dire, mais toutes proportions gardées, c'est tout de même lui qui reçoit les plus beaux courriers... Faudrait peut-être voir à ce que ça change. Enfin, heureusement que je suis fair play. Sinon j'vous raconte pas le malaise.
Allez sans rire, ne faiblissez surtout pas. C'est presque le bon rythme, et plus il y aura d'astuces en tout genre, plus la rubrique Trucs en Vrac aura de place. C'est vous qui voyez. Eh ! Crevette tu me passes ta recette au crabe... Dis, tu me la files, hein ?

PLAYER ONE
Astuceman, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur — 92513 Boulogne Cedex

PLAYER ONE
Crevette, Plan des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur — 92513 Boulogne Cedex

Plus de 5 000 trucs disponibles sur le 3615 Player One (tapez * TRUC)

à partir de 29 F

Consultez le sommaire détaillé de tous les Player One Pocket parus sur **Minitel 3615 Player One**

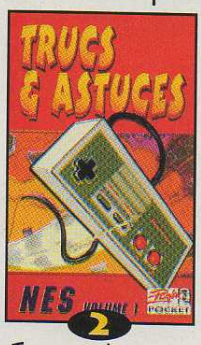
3615 : 1,27 F la minute.

LA SEULE COLLECTION DE POCHE SUR LES JEUX VIDÉO

Véritables guides de survie des passionnés de jeux vidéo, les Player One Pocket vous offrent des aides de jeux, des trucs, des astuces et des plans pour finir en beauté. Player One Pocket : l'outil indispensable pour ne jamais renoncer !

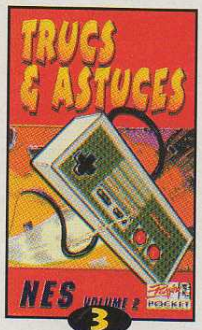
1

Trucs et Astuces Master System
120 pages
29 F



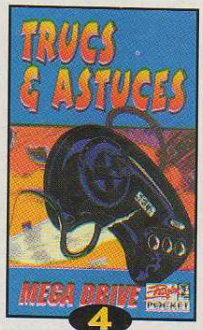
2

Trucs et Astuces NES (vol. 1)
120 pages
Jeux de A à Me
29 F



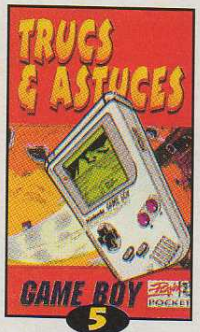
3

Trucs et Astuces NES (vol. 2)
120 pages
Jeux de Mi à Z
29 F



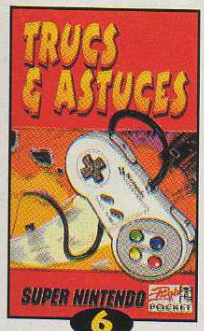
4

Trucs et Astuces Megadrive
120 pages
29 F



5

Trucs et Astuces Game Boy
120 pages
29 F

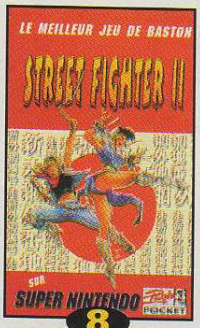


6

Trucs et Astuces Super Nintendo
120 pages
29 F

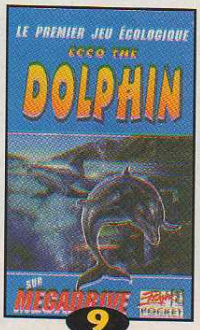
7

Sonic 1 & 2 Megadrive
128 pages
en couleurs
35 F



8

Street Fighter II Super Nintendo
128 pages
en couleurs
35 F



9

Ecco the Dolphin Megadrive
128 pages
en couleurs
35 F

10

Tiny Toon et Castlevania IV Super Nintendo
128 pages
en couleurs
35 F

Pour commander un ou plusieurs numéros, retournez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à : **Player One Pocket - BP 4 - 60 700 Sacy-le-Grand**

Délai d'expédition : 4 semaines

POINTS DE VENTE en France : Fnac, Virgin, Microfolie's, Micromania, Arkadoïd, J B G Electronics (Paris), Ultima (Paris), Galeries Lafayettes... **En Belgique** : 4540 Amay - Andernack SPRL • 4640 Ampsin - Librairie Philippart • 6700 Arlon - Librairie City Press - Librairie Point Virgule • 6600 Bastogne - Librairie Croisy - Librairie du Séminaire • 5570 Beauraing - Librairie de la Gare • 6880 Bertrix - La bouquinerie Lib Pap • 5004 Bouge - Lipajou • 1000 Bruxelles - Librairie Castaigne - Librairie Filigranes - FNAC Sodal BXL • 6000 Charleroi - Librairie Nouvelle - Librairie Molière - Brains Lib Bourse SA - Nouvelle Lib de Cluny • 5590 Ciney - Librairie New Press 2000 - Infonvidéo 2000 - Librairie Moderne - Librairie Boesmans • 6400 Couvin - Librairie du Faubourg • 5500 Dinant - Librairie Mahaux SPRL • 5310 Eghezee - Librairie Complexe Press • 5310 Eghezee - Librairie de la Chaussée - Lienard • 4053 Embourg - Centre Embourg • 4480 Engis - Librairie Street SPRL • 6388 Florennes - Librairie Leblanc • 4280 Hannut - Le Tombeau • 4650 Herve - Nota Bene • 4500 Huy - Ram Gambit - La Dérive Lib Pap Presse • 5100 Jambes - Librairie du Bia Bouquin • 4720 La Calamine - Librairie Rya Schyler • 7100 La Louvière - L'Ecrivain Public • 4960 Malmedy - Lib SA Curibert-Daumen • 6900 Marche en Famenne - Librairie Hanin • 7000 Mons-Nouvelle Librairie Leich • 5000 Namur - Librairie Arc en Ciel - Lib Papyrus - Agora Namur (Arc Ligena) - Brains Librairie Universitaire • 4100 Seraing - Librairie Malleux-Wanson • 4900 Spa - Librairie Pesesse - Librairie l'Ecume des Jours • 4800 Verviers - Librairie la Dérive - Librairie le Monde en Poche - Librairie Au Fil d'Ariane • 6690 Vielsalm - Librairie Robert Nizet • 4600 Visé - Librairie Wagelmans • 5150 Wépion - Librairie du Fourneau SPRL Franlu.

Oui ! Je commande le(s) *Player One Pocket* suivant(s) au prix indiqué ci-dessus auquel s'ajoutent les frais d'envoi :
Pour 1 exemplaire : 11,50 F • 2/3 exemplaires : 16 F • 4/7 exemplaires : 21 F • 8/10 exemplaires : 28 F

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

• Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition • ou ..... *Crédits Player* + les frais de port

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : .....

Console(s) : .....

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

Délai d'expédition : 4 semaines

P040

DOSSIER NBA JAM™

Si vous mesurez 1,50 m et que la seule vue d'un panier de basket-ball vous donne le vertige, rassurez-vous, la meilleure des thérapies est née. Ne soyez plus complexé par votre taille, car même les vrais basketteurs sont incapables de faire ce que vous allez voir dans NBA Jam !

Dossier réalisé par
Elwood O'Neal et Magic Mahalia.

NBA JAM

Super Nintendo Megadrive

Le street-ball, une variante du basket, est à l'honneur dans NBA Jam sous une forme revue et corrigée.

Le basket-ball est sans conteste le sport le plus impressionnant qui soit. Les Noirs américains de plus de 2 mètres ont l'art de s'exhiber au cours de matchs fabuleux qui tiennent plus du show hollywoodien que de la rencontre sportive. Malheureusement, nous autres pauvres gnomes rachitiques ne pouvons prétendre accéder à la perfection de Pippen quand il s'envole à l'assaut de ce petit cerceau de 45 cm de diamètre suspendu à 3,05 m du sol ! Et c'est une des raisons pour lesquelles on aime tant les consoles : elles transforment les rêves en réalité.

NBA Jam reprend le principe du basket en le personnalisant pour, au final, obtenir un jeu bien destroy. En effet, on se retrouve ici à deux contre deux (et non cinq contre cinq) et les règles officielles ont été bannies au profit d'une action pure et dure où tout est permis. Les actions des joueurs ont été exagérées pour plus de spectacle : les paniers sont tellement impressionnants qu'ils en deviennent surréalistes. On peut bien sûr exécuter des tirs normaux, minables, mais il est beaucoup plus fun d'utiliser le turbo (limité).Car il amplifie aussi bien les tirs que les

PALMARÈS

Je ne peux pas m'empêcher de vous montrer à quel point NBA Jam m'a emballé. Joli résultat, non ?

Une pointe de violence, un soupçon de spectacle et une larme de génie amènent cette simulation au top.

Certaines passes se font dans la plus pure tradition du basket, c'est-à-dire avec classe !

NBA JAM

éditeur
ACCLAIM

genre
SIMU. SPORTIVE

joueur(s)
1 A 4

sauvegarde
PASSWORD

continue
INFINI

difficulté
MOYENNE

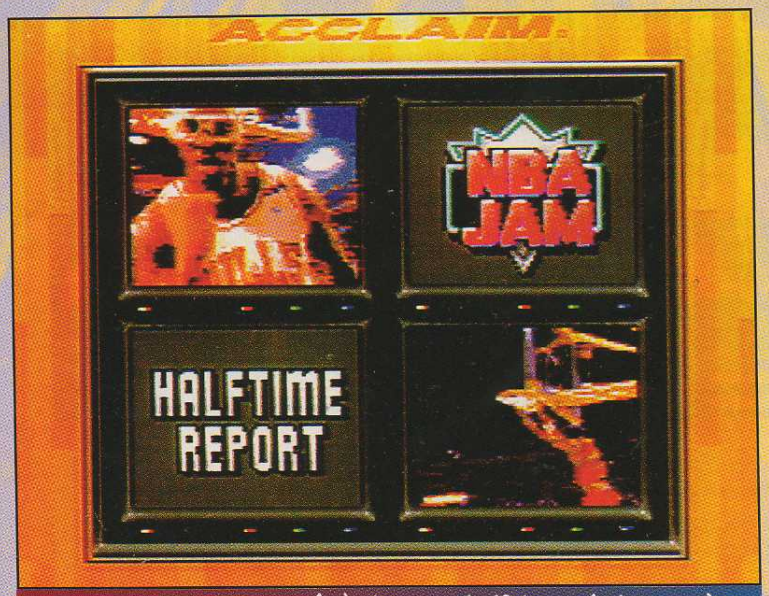
durée de vie
2 GENERATIONS

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 98%

LES RÈGLES

Il y a « goal tending » quand un panier est accordé même si la balle est contrée en phase descendante. Le « shot clock violation » correspond au dépassement du temps autorisé pour marquer un panier.



Une petite digit apparaît à chaque « halftime » (mi-temps). Marrant mais vite lassant.

passes, la vitesse et la dextérité en défense de chaque joueur. En plus de tout ça, NBA Jam vous propose des options fabuleuses : le jeu à quatre avec le Multitap ou un adaptateur Sega, le choix parmi 27 des meilleures équipes de la NBA, représentées chacune par deux joueurs de légende, chacun ayant des aptitudes différentes et très personnelles... le pied total ! Alors ce jeu est-il parfait ? Presque. Le seul point noir c'est qu'il est beaucoup trop bon pour être sans danger !

Elwood,
2,10 m virtuels !

en résumé

Identique sur les deux consoles, NBA Jam propose des graphismes agréables, une animation hyper réaliste et un fun incroyable. Incontournable.

BURLESQUE !

Certains joueurs se retrouvent dans des positions très drôles lors des affrontements sur le terrain. Jugez par vous-même et essayez de comprendre !

La borne

Sortie courant 1992 par Midway, la borne d'Arcade de NBA Jam

Enfin, le jeu est bien sûr plus beau. Dans le genre jeu de sport que l'on peut pratiquer seul, à deux ou à quatre, il sera difficile

GRAPHISME 92%
Une qualité qui rend le jeu clair et réaliste. Mais la foule est un peu trop figée.

95%

80%

DOSSIER NBA JAM™

Voici une petite présentation des équipes de NBA Jam, avec leurs forces et leurs faiblesses. Un tour d'horizon au pays de la démesure. Préparez vos jumelles !

LES PRINCIPALES EQUIPES DE L'OUEST

Les quatre équipes présentées ci-dessous constituent la crème de l'Ouest (du moins dans le jeu NBA Jam). Tous ces joueurs doivent vous être familiers. Soyez rassuré, à aucun moment ils ne trahissent leur réputation de grands basketteurs !

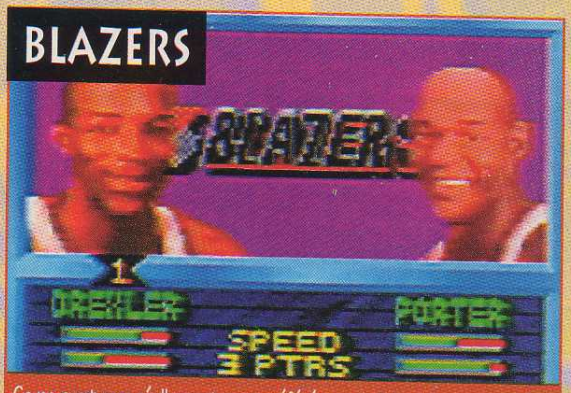
L.A. LAKERS

Cette équipe légendaire doit son renom aux joueurs incroyables qui la constituent. On est assez bien servi avec deux monstres comme Worthy et Divac. Leurs aptitudes sont fabuleuses et les deux basketteurs se complètent à la perfection.

PHŒNIX SUNS

Concernant cette équipe, sachez que Barkley, un excellent joueur, ne sera pas présent dans la version définitive de NBA Jam, because of Big Business du milieu jeu. Dommage car il formait avec Johnson un duo détonnant.

BLAZERS



Ce ne sont pas réellement mes préférés, mais il faut leur reconnaître certaines qualités. Bien qu'ils soient moyens en défense, ils s'avèrent complémentaires sur les autres actions. Et puis en plus, ces joueurs ont une bonne tête !

KINGS

Dans cette formation, on retiendra surtout Richmond qui, comme vous pouvez le constater, est un athlète très complet. Seule sa défense pèche un peu mais pour le reste c'est du tout bon. Et puis avec un nom pareil, on peut être sûr qu'ils sont royaux.

POM-POM BASKET

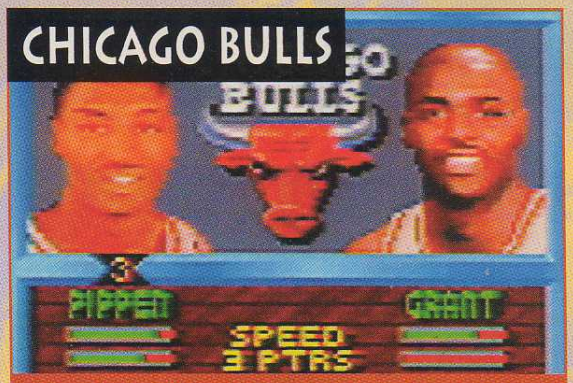
Si vous regardez attentivement la démo, vous aurez la surprise, ô combien agréable, de tomber sur quelques playmates au galbe hollywoodien. Plus fort encore dans l'escalade du plaisir : grâce à un cheat mode, vous pourrez même jouer avec ces pin-up de rêve.

ON N'OUBLIE PAS LES AUTRES...

LES PRINCIPALES EQUIPES DE L'EST

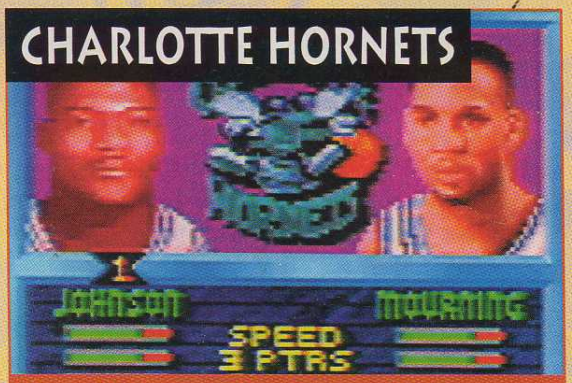
Côté est, présentation des meilleures équipes de NBA Jam. Il semblerait d'ailleurs que cette partie des USA soit un peu mieux fournie en bonnes équipes. À croire que les basketteurs préfèrent le froid aux tremblements de terre !

CHICAGO BULLS



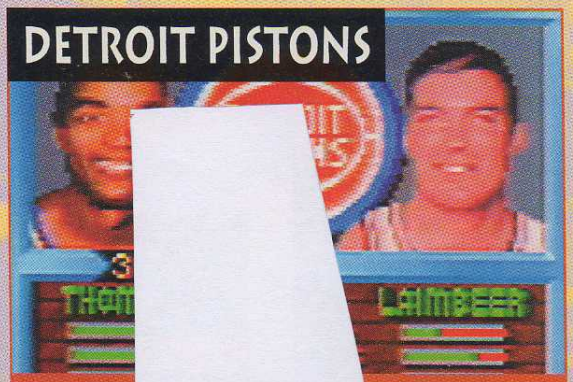
L'équipe la plus célèbre de la terre. La seule évocation de son nom déchaîne les passions et rend les fans hystériques. Une classe certaine se lit dans le regard de Pippen et de Grant et, en plus de ça, ce sont les joueurs les plus complets. À recommander absolument !

CHARLOTTE HORNETS



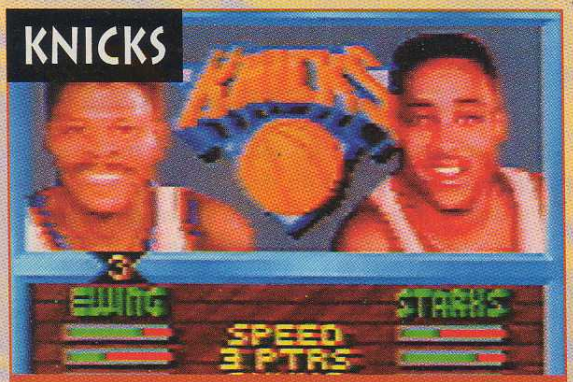
Non, il ne s'agit pas d'un inédit de Gainsbourg ! Derrière ce nom mielleux se cachent deux bêtes musclées répondant aux noms de Johnson et Mourning. Ils cartonnent bien au niveau aptitudes et ne semblent pas très commodes. Parfait pour jouer à NBA Jam.

DETROIT PISTONS



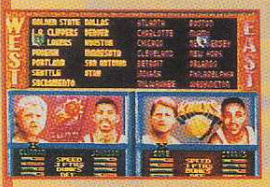
Ne croyez pas que l'équipe est mauvaise parce qu'il y a un Blanc. Eux aussi savent jouer au basket ! Et en plus, ils le font bien. Seul joueurs : ils sont, l'un comme l'autre, contre pour le reste, pas de problème.

KNICKS



De vrais dieux, ces deux sympathiques joueurs de l'équipe de New York, Ewing et Starks. Avec eux, j'ai remporté le championnat en battant les 27 autres équipes. Comme quoi si on se sent bien avec une équipe, on peut réaliser de grandes choses !

TRUCS EN VRAC



Un des cotés vraiment fendards de NBA Jam, c'est qu'il cache une floppée de petites astuces et de gags en tout genre. Ainsi, quelques personnages, n'ayant qu'un lointain rapport avec le basket, se cachent dans le jeu. Leur nom ? Le président Bill Clinton, le vice-président Al Gore, le footballeur US Warren Moon et le musicien George Clinton. Eh ouais, y a que des ricains. À quand un NBA Jam version française « 100% camembert » avec le grand Tout Mou, Gérard Jugnot, Laurent Fignon et Michel Sardou ?

NE SONT PAS SI MAUVAIS QUE ÇA !

DOSSIER NBA JAM™

On n'avait jamais vu ça dans une simulation de basket-ball. Les autres jeux peuvent tous aller se rhabiller devant les paniers monstrueux de NBA Jam. Menées à un train d'enfer, les attaques vont vous laisser halluciné !

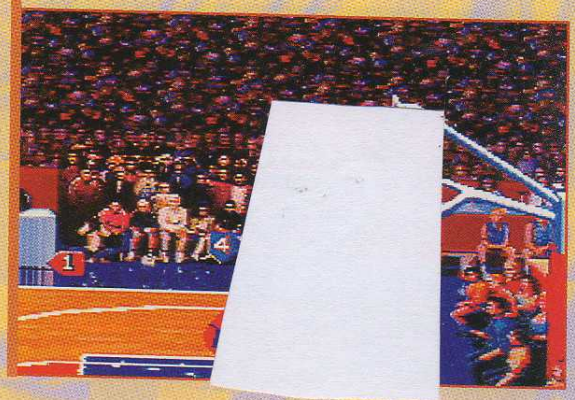
Lorsque la balle est dans votre camp, ne perdez pas de temps, votre seul objectif est de marquer. Que ce soit un panier à trois points (en dehors du demi-cercle le plus éloigné du panier) ou un deux points, le résultat est le même. Soyez hargneux, ça paye toujours !

Votre réserve, matérialisée par une barre en haut de l'écran, n'est malheureusement pas illimitée. Lorsqu'elle sera épuisée, vous devrez attendre quelques secondes pour que le turbo se recharge. Les super tirs sont envisageables seulement lorsque vous êtes très proche du panier adverse. Si vous en êtes trop éloigné, vous exécutez un tir normal. Les smashes « boostés » ne sont pas franchement utiles, seulement impressionnants. Ils permettent, par contre, d'en mettre plein la vue et de narguer vos adversaires en lançant nonchalamment : « Tu vois ce que je sais faire avec mes joueurs, j'vais t'écraser, petit, te broyer, t'humilier quoi ! » Cette technique d'intimidation obtient à tous les coups d'excellents résultats car sa contre-attaque est souvent mortelle et il est important de déstabiliser l'ennemi ! Pour finir, un conseil : ne vous présentez jamais devant le panier avec une réserve de turbo insuffisante car vous aurez la désagréable surprise de vous faire allumer la tête par la défense, votre joueur étant trop fatigué pour sauter assez haut.

HE'S ON FIRE !

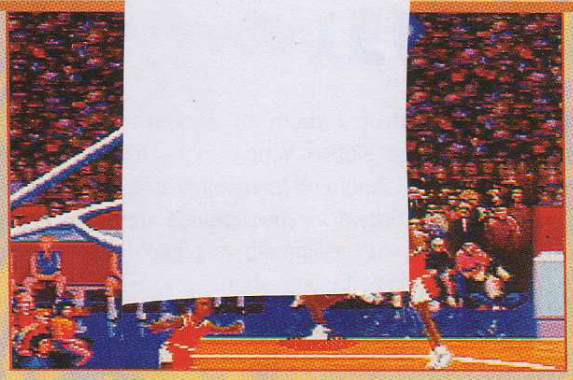
Lorsqu'un des joueurs de votre équipe marque trois paniers consécutifs, on dit de lui qu'il est « en feu ». C'est-à-dire que l'assurance qu'il prend après son exploit provoque en lui une poussée d'adrénaline à même de le rendre hyper puissant. Entendez par là que votre turbo devient illimité et que vous n'avez pas à le recharger en stoppant votre course. Vous dirigez alors un vrai petit missile ! En contrepartie, dès que l'équipe adverse marque un panier, vous perdez cette option et revenez à la normale. Moralité, pour le garder le plus longtemps possible, empêchez vos adversaires de mettre un panier. Facile à dire, mais beaucoup moins à faire !

ELLIOT LE MOULINET ENFLAMMÉ



EWING LA PIROUETTE À 15 M DU SOL

MUTOMBO
LE SAUT EN
LONGUEUR
HAUTEUR

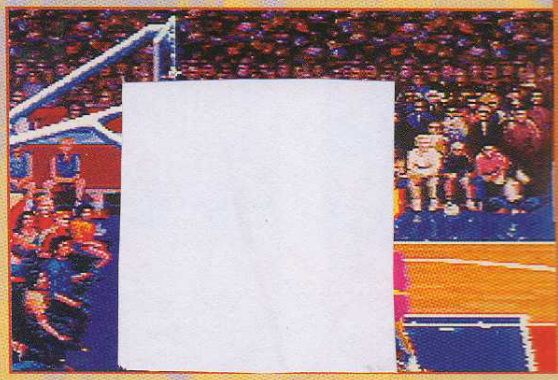


PIPPEN
LE DÉRAPAGE
ET L'EXPLOSION
DE PANIER

DIVAC
LA CLAQU
SUR L
PANIER

LOHAUS
L'ENTRECHAT
DU PETIT RAT

GRANT
SMASH EN
PLEIN PANIER



DÉFENSE/C[illegible]-ATTAQUE

La défense de votre équipe est aussi importante que l'attaque. Si elle est bien construite, l'adversaire se heurte à un mur. Place à la violence, car c'est l'arme qui tue ! Pour organiser une bonne défense, sachez que le turbo est quasi obligatoire. Il vous permet de pousser brutalement les attaquants adverses pour récupérer la balle. D'autre part, le bon marquage des joueurs est un réflexe indispensable.

Voici les différentes combinaisons [illegible]r :

- Engagement dans votre camp : u[illegible]ère, l'autre court vers le panier adverse. Au bon moment, faites [illegible]'air : panier garanti.
- Engagement dans votre camp : le[illegible]nt de concert et se font des petites passes répétées jusqu'au [illegible]
- Votre équipe est en défense, deux possibilités s'offrent à vous :

— Un seul joueur reste en défense, l'autre monte à l'attaque et attend le ballon. Cette technique est très hard et dangereuse.

— Vous faites le forcing en défense. Efficace mais moins fulgurant.

- Votre équipe est en attaque :

— Un des joueurs nettoie le terrain en poussant les adversaires, l'autre s'engouffre jusqu'au panier.

— Vous faites semblant de tirer et passez au dernier moment le ballon à votre coéquipier : la défense est trompée.

Dernière solution, vous tuez vos adversaires. Très efficace mais ça vous rapportera vingt-cinq ans de taule et aucune coupe.

La technique de contre classique consiste à sauter juste devant l'adversaire qui amorce son tir.

La technique de la poussette est sauvage et très efficace. À utiliser avec le turbo.

Schrempf a tiré mais Hardaway, qui était juste sous le panier, intercepte le ballon.

[illegible] joueur est en phase ascendante de son saut, [illegible]ous pouvez le pousser, il giclera illico.

Ce tir est une feinte de l'adversaire destinée à vous empêcher de contrer. C'est extrêmement frustrant.

DÉFENSE PARFAITE

Hornacek tente u[illegible] grille l'attafique panier, Edw[illegible]ue le ballon [illegible]e dans le [illegible]p !

Jouer à quatre en même temps apporte à tout jeu un plus incroyable. NBA Jam, qui gère le Multitap pour la Super Nintendo et les deux quadrupleurs Megadrive (celui de Sega comme celui d'EA, bel effort !), ne faillit pas à la règle.

JEU À QUATRE

NBA Jam propose un mode « quatre joueurs » fabuleux. En effet, chaque paddle est paramétrable à volonté, le plus simplement du monde. Une fois sur le terrain, les deux équipes peuvent mettre en place de véritables stratégies afin d'humilier l'adversaire. L'intensité dégagée par ce genre de rencontres peut sans problème être comparée à celle que provoque le fabuleux Super Bomberman. Car contrairement aux autres simulations sportives, NBA Jam permet aux joueurs de diriger tous les sportifs évoluant sur le terrain, puisqu'ils ne sont que quatre ! Bref, l'achat d'un quadrupleur est indispensable.

Les configurations des paddles sont complètes et les autres options particulièrement intéressantes.

À quatre, chaque joueur peut reconnaître le basketteur qu'il dirige grâce au numéro inscrit au-dessus de sa tête.

La défense est en béton lorsque l'entente entre les deux joueurs se trouve prédéfinie. Un marquage serré est indispensable.

L'engagement. Tout le monde est prêt pour la réception. Imaginez les visages crispés devant le téléviseur !

27 des meilleures équipes de la NBA vont vous être opposées dans un championnat acharné. Pas de problème, choisissez une équipe béton et relevez le défi !

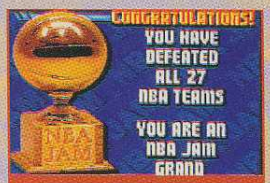
JEU EN CHAMPIONNAT

Autant vous le dire tout de suite, le challenge est de longue haleine, car vingt-sept équipes ça fait un bon paquet de grands Blacks (encore qu'il y ait quelques nains blancs). Les premières rencontres ne posent pas de grosses difficultés mais, progressivement, vous allez vous mesurer à des très grandes pointures (c'est le cas de le dire !).

À ce propos, on peut noter une petite imperfection, mineure mais regrettable : si vous rencontrez les Lakers au début de la compétition, leur niveau sera moyen alors qu'en réalité ce sont des bêtes, et, inversement, une équipe pas géniale deviendra excellente si vous la rencontrez en dernier. Dommage !

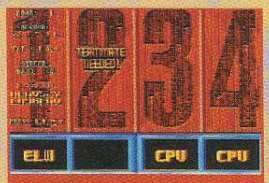
D'autre part, vos premières parties vont vous sembler bizarres car le deuxième joueur de votre équipe est dirigé par l'ordinateur — il est d'ailleurs assez incapable ! Ne vous inquiétez pas. En désélectionnant l'option « tag mode », vous dirigez tour à tour les deux, c'est nettement plus agréable.

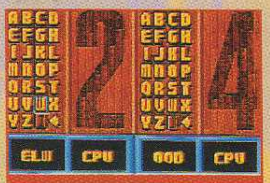
Pour finir, sachez que des passwords vous autorisent à reprendre un championnat en cours. Une très bonne initiative des programmeurs !



Qu'elle est belle cette coupe ! Au terme de rencontres acharnées, la récompense réchauffe les petits cœurs fatigués.

Le premier quart-temps vient de se terminer. Petit avantage pour Phoenix devant les Knicks.


On peut jouer à deux en championnat, les victoires s'affichent au fur et à mesure de votre progression.

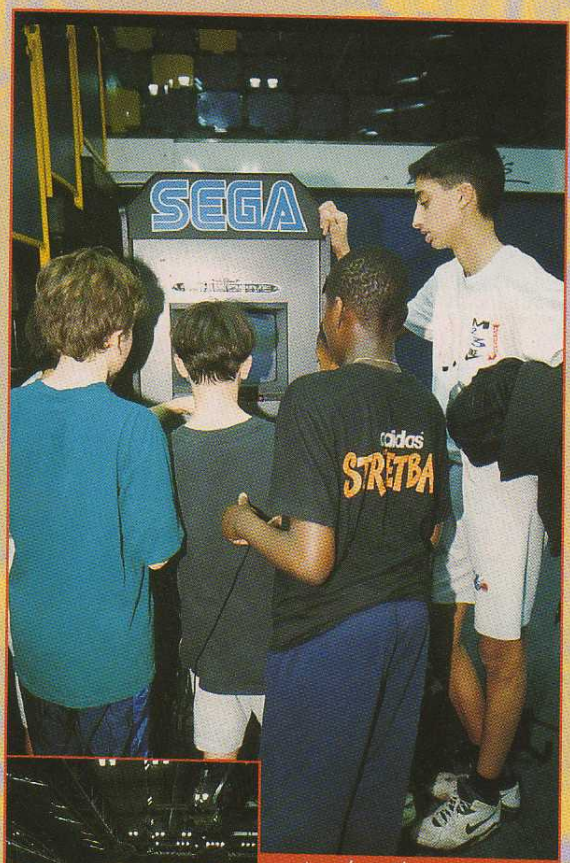

Les passwords sont hyper utiles mais un peu lourds à rentrer : quatorze lettres et chiffres !

Des statistiques viennent vous conforter dans votre position de gagneur... ou hélas de loser !

LE POINT DE VUE DES PROS

Rien ne vaut un test effectué par de vrais professionnels. Alors comme ni Elwood, avec son mètre soixante, ni Iggy, avec ses 130 kilos, ne peuvent se vanter de capacités sportives hors du commun, Mahalia est allée chercher ceux qui savent : les vrais basketteurs.

Leur vie, c'est le basket. C'est clair, net et définitif. Ces jeunes, triés sur le volet pour pouvoir adhérer au club privé de Levallois, ne vivent que pour le ballon. Ils suivent tous les jours deux heures d'entraînement, participent à des matchs le week-end et en dehors de ça... ils jouent au basket dans la rue. Mais ils pratiquent aussi leur sport préféré sur consoles. Nous avons donc apporté la cartouche NBA Jam à quatre basketteurs de l'équipe. La plupart le connaissait déjà sur borne d'arcade.



La ruée de l'équipe poussin sur NBA Jam !

Pour Thierry (18 ans, 1,91 m, 2e arrière) : « La reproduction des shoots est bien faite. C'est amusant parce que les joueurs sautent très haut. Par contre, les persos se ressemblent trop. » Quant à Christophe (17 ans, 1,93 m, 2e arrière) : « C'est une réussite. Le fait que ce soit du deux contre deux met en valeur le spectacle, reproduit une ambiance géniale. » Sa remarque est approuvée par Laurent (17 ans, 1,95 m, ailier), qui estime que le deux contre deux est plus attrayant. Il trouve aussi que les écrans intermédiaires sont vraiment bien réalisés. Pour Raphaël (20 ans, 1,92 m, meneur) : « C'est l'esthétisme qui compte, les phases de jeu pendant lesquelles les joueurs décollent. Le réalisme n'est pas essentiel. » Les petits reproches unanimes concernent la part de chance, un peu trop importante, la similitude entre les joueurs et le fait de ne pas pouvoir choisir les capacités des basketteurs. Sinon, pour eux, le player fun est exceptionnel.
Sur ces dernières paroles, ils repartent à l'entraînement. C'est pas le tout de jouer mais il leur faut d'abord travailler dur s'ils veulent devenir les Jordan de demain.
Mahalia, moi y'aime bien les basketteurs.

Nos quatre « basketesteurs » en plein entraînement. Y a pas à dire, c'est vraiment dur le basket.

Quand je vous disais que ce ne sont pas des nains, ces petits gars... Vous pouvez me croire !

Le basket est leur dada, le ballon un compagnon, et l'entraîneur un ogre qui hurle tout le temps.

Sous les sunlights, ils se déchaînent par paddles interposés. C'est à qui fera le panier le plus impressionnant.

LEVALLOIS, L'ÉQUIPE

L'équipe de Levallois-Perret (dans les Hauts-de-Seine) que nous sommes allés voir a de quoi déclencher la curiosité de tout fan de jeux vidéo. Elle compte en effet Sega parmi ses sponsors. À noter que l'équipe première (les seuls professionnels du club) a obtenu, lors du Tournoi des as (compétition entre les huit meilleurs clubs du pays), une victoire sur l'équipe de Limoges. Pas mal, non ? Nous nous sommes plus particulièrement intéressés à l'équipe des espoirs qui réunit des jeunes de 15 à 18 ans et qui se situe juste après l'équipe première dans la hiérarchie — la classification comprend aussi les réserves, les anciens, les cadets, les minimes, les benjamins et les poussins.

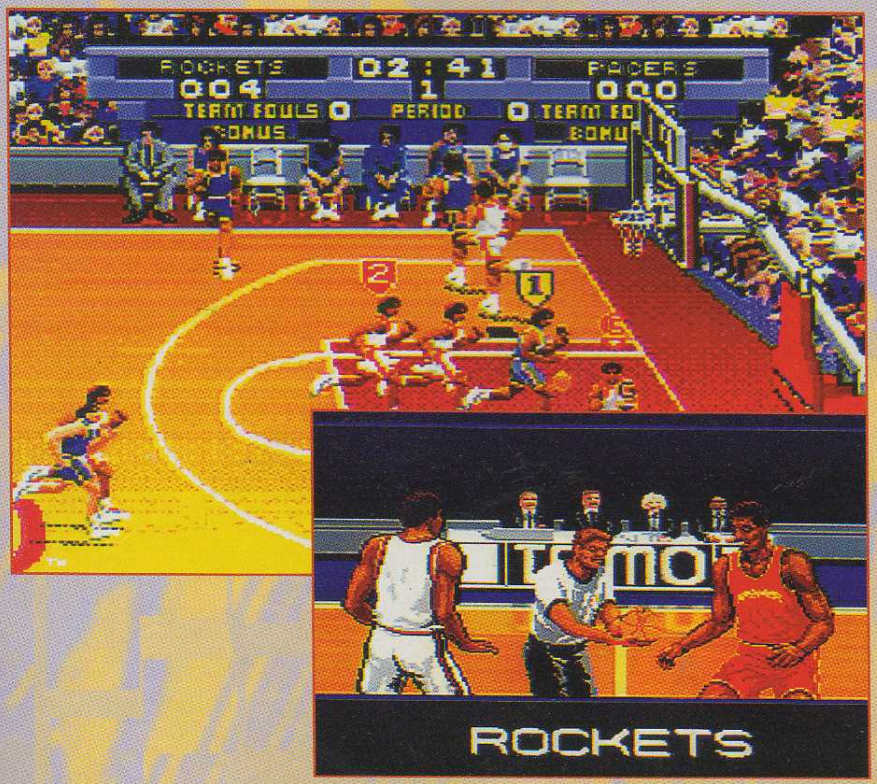
TECMO SUPER NBA BASKETBALL : L'AUTRE BASKET

Oui NBA Jam est géant ! Mais le bébé d'Acclaim est un jeu d'action volontairement irréaliste. À tous ceux qui voudraient goûter à une véritable simulation de basket sur console, la rédac unanime conseille Tecmo Super NBA Basketball.

Si cette cartouche rend fous les véritables amateurs de ce sport, c'est avant tout du fait de son réalisme. Ici, on ne joue pas à un jeu d'arcade mais à une simulation. Tous les basketteurs de la NBA (Jordan, Barkley...) sont présents et chacun joue avec un style qui lui est propre. Ce souci de réalisme s'étend au jeu des équipes : les Bulls ne se comportent pas comme les Lakers, ce qui vous oblige à adapter votre jeu en fonction de l'adversaire. Vous pourrez choisir votre attaque parmi diverses tactiques et même programmer des combinaisons.

Ce soucis du détail est mis en valeur par une réalisation de qualité. Rapide et pas brouillon, Tecmo Super NBA Basketball réussit le prodige d'être à la fois technique et intuitif. Au final, on obtient un cocktail sufisamment puissant pour faire de cette cartouche un de nos jeux cultes. Et ce n'est pas notre rédac chef, Pedro, qui va nous contredire. Après avoir passé de longs mois enfermé dans la salle de tests, il vient enfin de le finir...

Réservé initialement aux possesseurs de Super Nintendo, ce jeu vient de sortir sur Megadrive aux États-Unis. Malheureusement, personne en France n'a encore annoncé l'importation officielle de cette version Sega. Que quelqu'un se décide... Viiiiite !



STREET-BALL, JUST DO IT !

Le basket de rue — appelé « street-ball », c'est-à-dire le jeu à trois contre trois — prend de plus en plus d'ampleur depuis les JO de Barcelone, l'année dernière, durant lesquels la Dream Team en avait fait rêver plus d'un. Le basket n'est en fin de compte qu'un prétexte — un très bon prétexte d'ailleurs — pour se retrouver entre copains, s'éclater autrement qu'en galérant dans la rue ou le métro.

Devant cette exigence des jeunes d'avoir un coin à eux autre que le trottoir, plusieurs municipalités, associations sportives et autres ont ouvert des terrains, dits « playgrounds ». Même si ce ne sont encore que des balbutiements, l'effort est tout de même louable. Le but pour les joueurs est de créer une petite bande, voire une famille. On parle le même langage et on n'a pas de discipline imposée puisqu'on se crée son propre règlement. Forcément, lorsque tous vibrent pour la même passion, les portes du dialogue s'ouvrent plus facilement. Comme ils le disent eux-mêmes, « après un match, il est toujours plus facile d'aller voir un grand frère pour lui demander des conseils sur le jeu. Après t'enchaînes sur les cours ».

La preuve que le street-ball commence à se tailler une belle place : le raid Outdoor organisé par Nike à Bercy, avec notamment en guest star la NBA — rien que ça. De plus, plusieurs associations tentent d'intégrer les jeunes des playgrounds au basket de compétition. Les ados peuvent enfin rêver de devenir à leur tour les Jordan ou les Barkley de l'an 2000...

MOVE

Leap Gear™ Turbo pour le basket.

AT THE

L.A. Lights Galactica™ pour les kids.

SPEED

CrossRunner™ Turbo pour le cross-training.

OF LIGHT*

Light Gear Lumitex™ pour le running.

LA GEAR®

* Bouge à la vitesse de la lumière.

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

TESTS

TOUS LES JEUX TESTÉS

Super Nintendo

Super Empire Strikes Back 60
Equinox 64
Young Merlin 77
The Humans 80
Pinball Dreams 82

Game Boy

Kirby's' Pinball Land 102

Megadrive

Castlevania The New Generation 68
The Lost Vikings 84
Skitchin 86
Prince of Persia 88
Body Count 90
Mac Donald's Treasure Land Adventure 92
Normy 94
Mutant League Hockey 96
Pink Panther Goes to Hollywood 98

Mega CD

Night Trap 100

Game Gear

Micro Machines 104
Deep Duck Trouble 106

LES TESTS DÉCODÉS

Nom du jeu testé
Il est dans la couleur de la note obtenue

Type de console

Séquences
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

Données techniques

Note
50%-59% = sans intérêt
60%-69% = jeu moyen
70%-79% = jeu correct
80%-89% = bon jeu
90%-98% = jeu excellent
99 % = jeu mythique !

Introduction
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

Barème de prix des jeux
A de 150 à 249 F
B de 250 à 349 F
C de 350 à 449 F
D de 450 à 549 F
E de 550 F et plus

Encadré texte
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

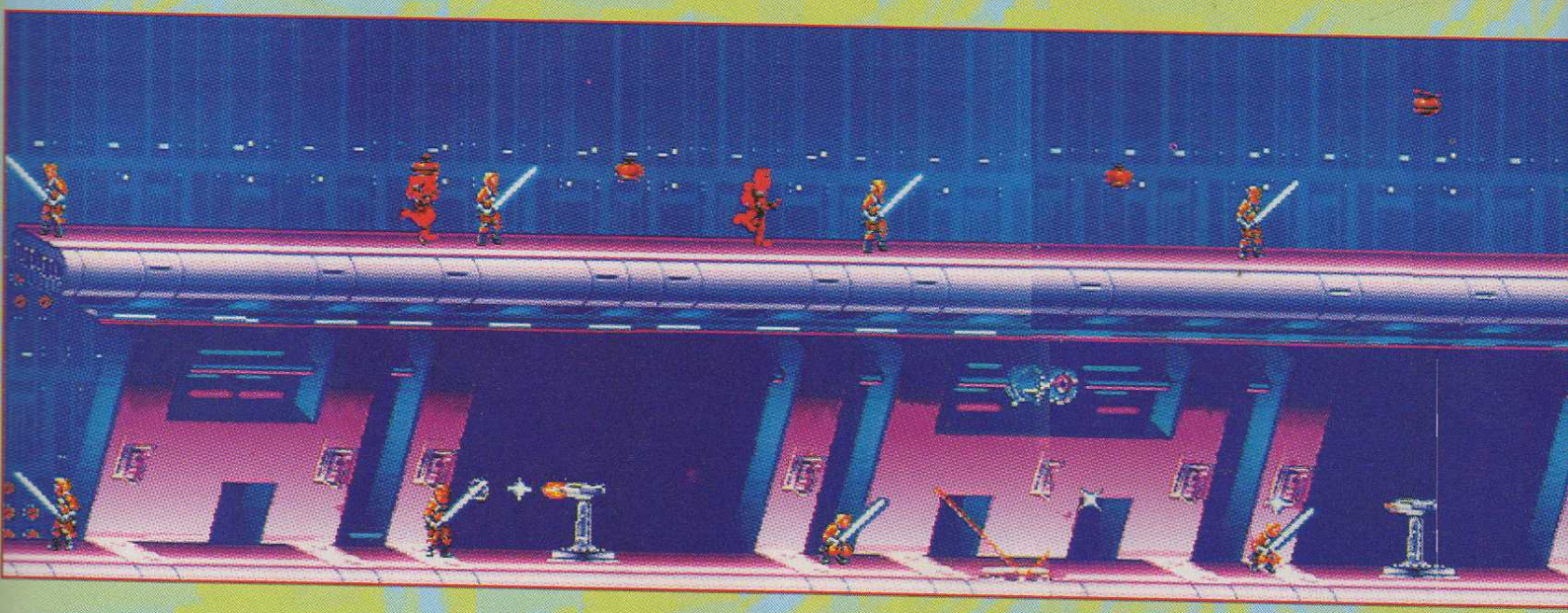
Notation détaillée
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

Résumé
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Enfin ! elle nous est arrivée... par coursier interstellaire.

— C'est toujours un plaisir de rendre service aux terriens... SESB va vous permettre de rejouer mes glorieuses aventures déjà portées à l'écran dans L'Empire contre-attaque.
— Comme quand tu te crashes lamentablement sur Hoth ?
— Je voudrais t'y voir ! On était en train d'essuyer une attaque historique de l'Empire sur notre base secrète. Tiens, justement, tu vas pouvoir essayer de te mesurer aux troupes de l'Empire dans les magnifiques décors enneigés de Hoth.
— C'est une simulation touristique ?
— C'est ça... Après avoir longuement



Mais quoi donc ? Eh bien la suite de Super Star Wars. Et nous allons pouvoir nous replonger dans un bon bain de Force.

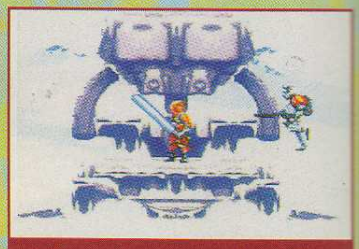
Qui serait mieux placé que Luke Skywalker, héros de la trilogie de La Guerre des Étoiles, pour nous parler de ce jeu ? OK, OK, n'insistez plus, je l'appelle...
« Allô Luke, c'est moi, Milouse, ton vieux pote.
— Allô, cabine du capitaine Kirk !
— Ah que merde ! Je m'ai gourré d'encodage temporel ! Bon réessayons... Allô, Luke ?
— Lui-même.
— Salut, c'est Milouse. On a bien reçu ton colis. Tu peux nous parler un peu du jeu ?

Voici enfin l'occasion de se farcir des Walkers quadripèdes en les saucissonnant. Ils cherchent encore à comprendre !

SESB my love

SESB possède trois niveaux de difficulté. Même dans le plus facile, on se demande parfois si on a une chance de voir, un jour, la fin du jeu. Et ce malgré les nombreux mots de passe qui nous sont donnés au cours du jeu. C'est vous dire la durée de vie, incroyable pour un jeu de ce style — 30 % beat'em up, 30 % shoot them up, 20 % shoot them up 3D et 20 % plate-forme. On aurait d'ailleurs aimé s'arrêter parfois pour souffler. Heureusement que le son du sabre est vraiment superbe, tout comme les musiques. Quant aux graphismes, je vous laisse admirer les photos... Hum... non mais matez-moi un peu ça ! Vous ne pouvez évidemment juger de l'animation des scènes 3D sur ces mêmes photos... alors sachez qu'elle est remarquable. En effet, à l'instar du premier volet, deux de ces stages sont en mode 7. Mode hard auquel les programmeurs ont ajouté des effets de dénivellation ou de transparence inhabituels et impressionnants.

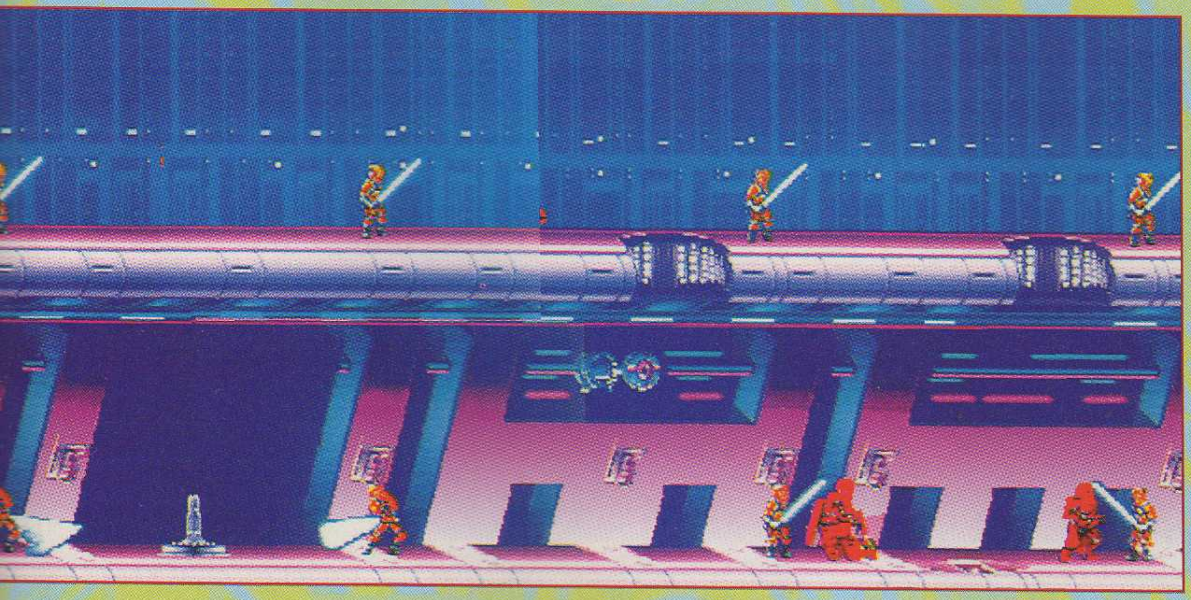
Lorsque Chewbacca s'énerve, ça fait peur : il se met à tournoyer en balançant des projectiles des deux côtés.


Il faut grimper sur le Walker pour atteindre sa tête, seul point vulnérable de l'impressionnante bête mécanique.

L'une d'elles est représentée en 3D. À bord du vieux Faucon de Han, tu buteras des chasseurs TIE. Tu verras, ça soulage ! Après ce petit intermède, tu auras l'honneur de rejouer avec moi. Direction la planète Dagobah.

— Où tu t'es crashé aussi ?...

— Continue de te foutre de moi et la prochaine fois, j'te jure, je vous l'envoie sur CDI le jeu !

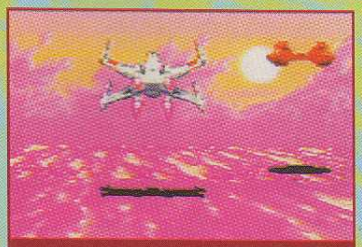


ALTERNATIVE

Par où vais-je donc passer ? Par en haut ou par en bas ? Que trouverai-je par ici, de bonnes options ou plein d'ennemis qui vont m'agresser de tous les côtés ? Et par là ? Et si c'était les deux à la fois ? Vaudrait-il mieux alors risquer sa vie pour trouver de quoi survivre ou, au contraire, éviter tout ce qui semble menaçant et ramper jusqu'à la fin du niveau sans se faire voir de l'ennemi ? Allez, laissons tomber nos inquiétudes, selon un vieux dicton Jedi : « Tout chemin mène à Bespin ».

couru sabre à la main en découpant la faune locale, tu pourras t'envoler à bord d'un snowspeeder pour te confronter, au cours d'une scène en 3D, à des drones, des motos des neiges, et enfin aux Walkers bipèdes et quadrupèdes. Je te rappelle que pour éliminer ces derniers, il faut leur tourner autour afin de les ligoter avec un câble. Je te préviens, ça décoiffe. Ensuite il faudra grimper sur un Walker pour le mettre définitivement hors d'usage.

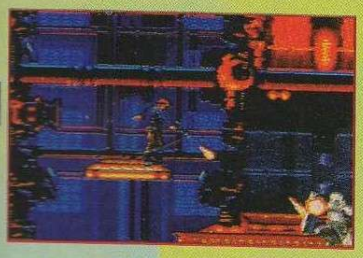
— Waouh ! dis-moi, t'es vraiment un dieu, Luke !


Cette scène n'a qu'un défaut : on doit parfois cesser d'admirer le paysage pour blaster quelques ennemis.

— Enfin une parole sensée ! Ensuite, tu pourras rejouer deux petites séquences un peu moins héroïques, puisqu'il te faudra diriger Han Solo.

Han Solo aux commandes du Faucon. Les chasseurs TIE de l'Empire vont encore prendre une raclée.

Dagobah. Premiers contacts avec la Force. Ici pas de musique, l'ambiance est cent pour cent réaliste.



LUKE, HAN, CHEWI ET MOI

Le jeu nous met alternativement dans la peau des trois personnages, possédant chacun leur spécialité. Luke se bat au sabre laser, Chewi et Han étant plus aptes à manier les pistolets laser ou à missiles, selon ce qu'ils trouvent en chemin. Par contre, tous les trois ont la capacité de réaliser un « double saut » à tout moment. Cela leur permet d'aller très haut et de manière extrêmement précise.

— Arghhhh ! noooon, promis j'arrête.
— D'ailleurs je ne me suis pas vraiment crashé, je me suis splashé (dans l'eau)... Tu vas encore me dire qu'on n'est pas là pour faire du tourisme, mais Dagobah vaut vraiment le détour. Une jungle humide à la faune exotique. Mes potes programmeurs ont vraiment dû exploiter à fond les capacités de la Super Nintendo pour vous faire apprécier son atmosphère. C'est là que Yoda t'enseignera, comme il me l'a appris, la maîtrise de la Force. Elle permet d'user de pouvoirs magiques plutôt pratiques, comme le vol, l'invincibilité (comme si j'avais besoin de ça moi...), la guérison, etc. On peut même se battre sans bouger (!). Encore plein d'ennemis te permettront de t'exercer. Mais c'est crevant. Heureusement suit une longue pause avec Han Solo d'une part, et Chewbacca d'autre part. Vous allez rire, ces nazes n'ont même pas de sabre laser ! Han se bat au laser et à la grenade. Chewi, lui, est très résistant grâce à sa cuirasse en peau de fesse d'Iggy (petit animal rondouillard échoué sur certaines planètes, très recherché pour sa peau solide et son cerveau goûteux). Chewi, donc, ne cherche pas à comprendre sur qui, pourquoi, ou comment il tape... Non mais j'vous jure, la tradition Jedi se perd...

Un des innombrables boss. Entre lui et vous, c'est à celui qui mettra le plus de baffes à l'autre. Inutile de la jouer fine.

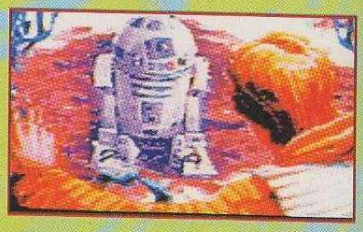
BOURRIN DE A À Z

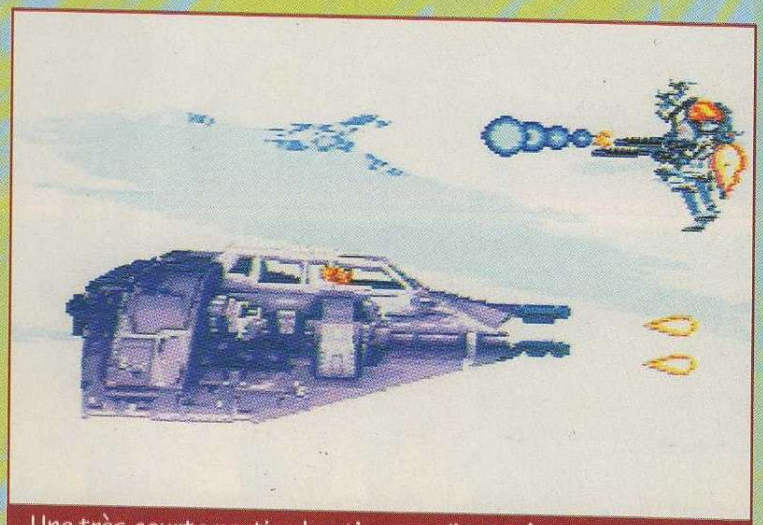
— Allez, s'il te plaît, ne sois pas hypocrite Luke, ce jeu est hyper bourrin, quels que soient le niveau et le personnage que l'on incarne.
— Eh ! oh ! C'est pas moi qui l'ai fait ce jeu ! Et s'il est comme ça, c'est parce que vous, terriens, vous aimez les jeux dans lesquels faut tirer sans réfléchir.
— OK j'avoue, mais bon, on n'a pas l'occasion de piloter un X-Wing tous les jours.
— Non mais vous allez pouvoir, avec la séquence de jeu suivante. À bord d'un X-Wing, il faut atteindre la cité des Nuages, plutôt bien protégée, qui se trouve sur Bespin. Et hop ! encore un prétexte pour vous placer une petite scène 3D. Vous aimez ça aussi, il paraît.

De LucasFilm à LucasArts

Pour les fans inconditionnels de la saga de « La Guerre des Étoiles » — Dieu sait s'ils sont nombreux — ce jeu est une véritable aubaine. En effet, tout au long de SESB, des petites scènes vous racontent, heu... vous remémorent (pardon de vous avoir offensé) le scénario, et donc replacent tous les stages accomplis par le joueur dans leur contexte. Cette utilisation de rappels participe à la création d'une atmosphère vraiment envoûtante qu'on ne ressent pas avec le commun des jeux d'action sur console.

Tous les faits mémorables de « L'Empire contre-attaque » ont été adaptés dans cette cartouche, beaucoup plus longue que ne l'était Super Star Wars. On espère du prochain volet, adapté du « Retour du Jedi », qu'il sera au moins aussi bon.
Mais d'ici là, et en attendant la sortie de la prochaine trilogie ciné, vous aurez du pain (à la farine d'alien) sur la planche...

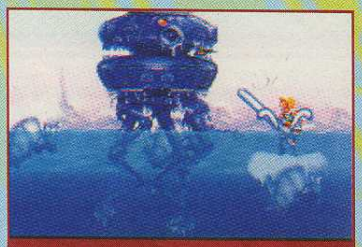



Une très courte partie shoot'em up, d'un intêret un peu limité : le vaisseau du joueur est surdimensionné.

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

— Alors là, c'est un peu normal vu la beauté d[illegible] cendre les [illegible] dessous d[illegible]
— Oh, c'e[illegible]
— Mais [illegible] Pourrais-tu activer un peu quand même ?
— Bon, alors je conclus. Arrivé sur la cité des Nuages, il faudra se surpasser une dernière fois pour atteindre Dark Vador. Il faudra user et abuser de la Force pour espérer tenir tête à ce maître du sabre laser qui, de surcroît, possède une excellente expérience de la Force. Voilà, à ce stade, le terrien pourra se vanter d'avoir terminé Super Empire Strike Back.
— Merci Luke, et, comme vous dites dans votre bled, que la Force soit avec toi ! »
Ouf ! c'est fini ! Il est sympa mais un peu collant quand même ce héros.

Milouse,
pauvre testeur terrien.



Réfléchissez les projectiles grâce à votre sabre laser, et évitez de plonger en même temps que l' électro-poisson.

joueur(s)	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	3
difficulté	DURE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 92%

en résumé

Très bien conçu, bourrin, long et difficile à souhait. Voilà, vous savez tout du second volet de la saga de « La Guerre des Étoiles ».

LÉGER COMME L'AIR

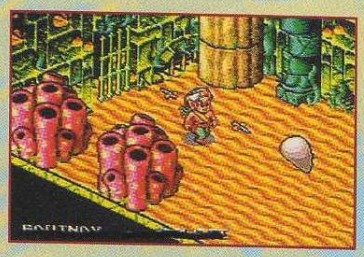
Les grottes de Hoth, outre le fait qu'il y fait très froid et qu'elles sont farcies d'animaux d'une stupidité cosmique, sont pleines de courants d'air. Non, ils ne vont pas vous enrhumer, au contraire, ils peuvent se révéler d'indispensables propulseurs verticaux, vous permettant d'atteindre des hauteurs vertigineuses. Mais ne vous frottez pas aux parois de glace spécialement conçues, dirait-on, pour vous charcuter au moindre contact.
La plupart des levels sont immenses et certains peuvent être ainsi parcourus de diverses façons. Essayez donc de dresser un plan d'un niveau de la jungle hostile de Dagobah, juste pour rigoler. Vous comprendrez qu'il y a différentes manières de s'amuser...
Allez, un petit tuyau pour ces niveaux : les options ont tendance à naviguer dans les hauteurs.

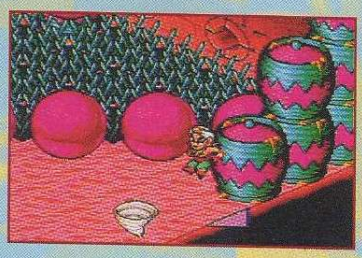
GRAPHISME 95%
Des couleurs magnifiques et une grande variété de graphismes.

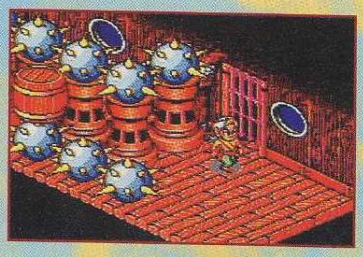
ANIMATION 93%
Très bonne dans les scènes classiques, excellente dans les scènes 3D.

SON 92%
La musique du film, on ne peut qu'aimer, comme les autres éléments de la bande-son.

JOUABILITE 85%
Excellente, sauf à quelques rares endroits où l'on s'arrache carrément les cheveux.







Shadax avait vécu de grandes aventures dans Solstice sur NES. La nouvelle génération assure la relève sur 16 bits.

A première vue, Equinox se présente sous la forme d'un jeu d'aventure graphique, teinté d'un zeste d'action. En progressant davantage, on découvre un petit plus qui fait toute la différence avec les autres jeux du même genre : un aspect réflexion que l'on ne trouvait que dans Solstice et, plus récemment, dans Landstalker. Autre point commun à ces trois softs, la réalisation est basée essentiellement sur la 3D isométrique. Autant d'arguments qui laissent présager de longues nuits blanches...

LES CRÉATURES DE SONIA

En battant les chauves-souris et trolls, vous récupérerez les points de vie et le potentiel magique perdu au cours de vos expéditions souterraines.

Equinox ressemble à s'y méprendre à son prédécesseur. Normal pour un jeu dont le sous-titre est Solstice II !

LA CHASSE AUX TOKENS

Glendall, le protagoniste d'Equinox, commence son aventure avec pour seule et unique arme, une harpe sans cordes. Une situation pour le moins ennuyeuse lorsqu'il s'agit de visiter huit mondes et autant de donjons infestés de créatures passant leur temps à vous vouloir du mal. En toute logique, le premier réflexe de Glendall est bien de s'armer avant d'entreprendre cette grande aventure. Il se trouve dans le royaume de Galadonia et un rapide tour d'horizon lui révèle l'existence d'un donjon doté de plusieurs entrées, mais surtout de deux ponts gardés par des boss fantômatiques. C'est vraisemblablement par le donjon qu'il faut commencer. En effet, dans une des nombreuses salles, Glendall trouve

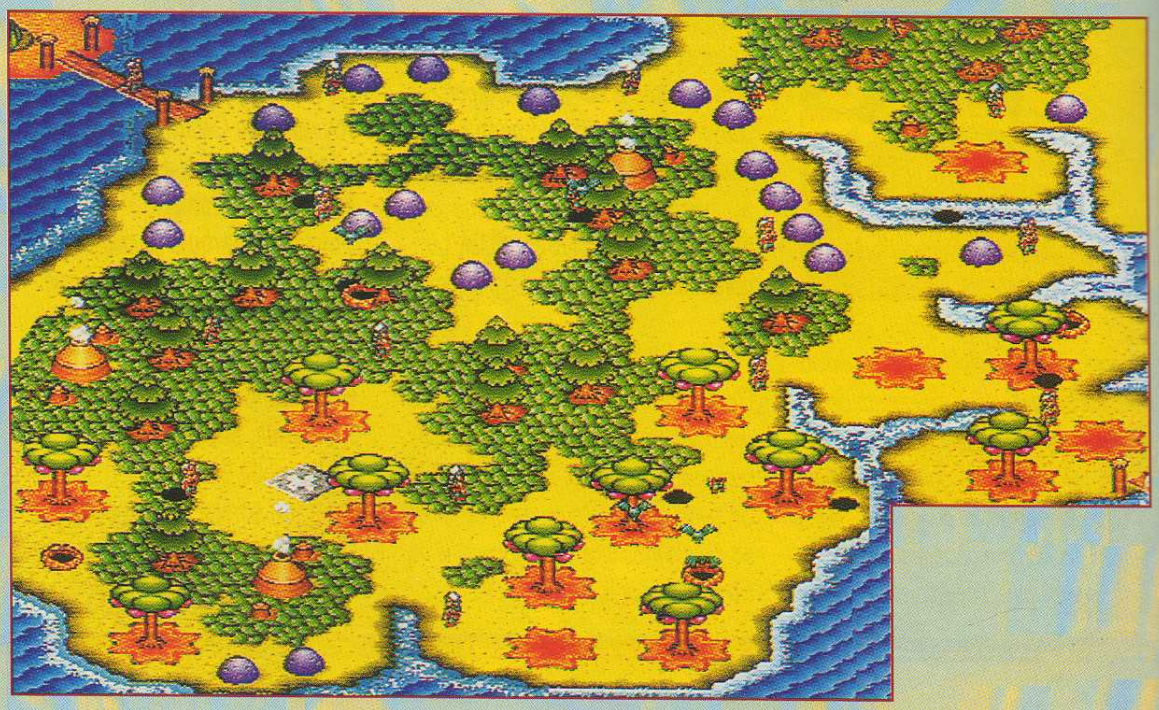
Comme son ancêtre Solstice ou tel certain Landstallker, Equinox est en bonne partie réalisé en 3D isométrique.

HUIT DONJONS

La route jusqu'à la forteresse de glace de la maléfique Sonia est longue. Huit mondes vous attendent, avec chacun un donjon toujours plus complexe au fil du jeu. La progression est ralentie à cause d'illusions d'optique de plus en plus fréquentes dans le décor.

Les casse-tête de la 3D isométrique

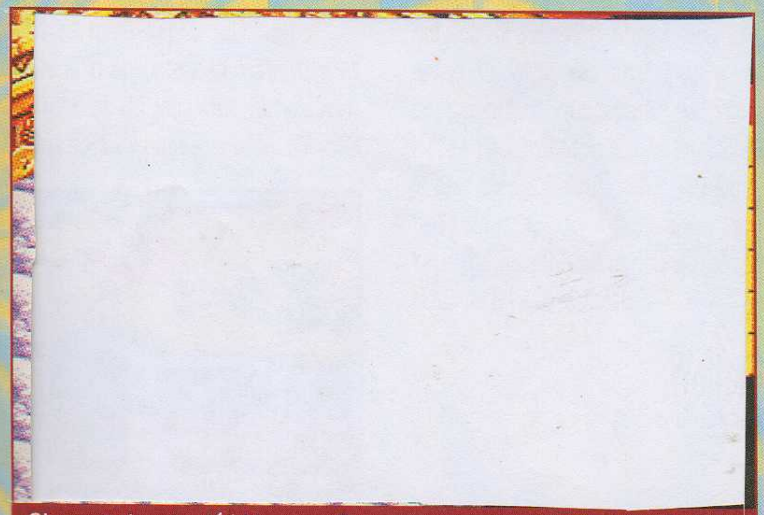
Les aventures souterraines de Glendall sont intégralement réalisées en 3D isométrique. La réalisation d'un tel jeu est un véritable challenge aussi bien pour les joueurs que pour les concepteurs. Il s'agit pour eux d'agencer au mieux les différents éléments du décor en jouant au maximum avec les effets d'optique. On obtient très rapidement des obstacles de parcours qui mettent la faculté d'observation à rude épreuve. Pour le joueur, la difficulté réside principalement dans sa capacité à apprécier les positions exactes des plates-formes dans l'espace (3D oblige). Bien sûr la difficulté et surtout l'intérêt ne seraient pas ce qu'ils sont s'il n'y avait des ombres portées permettant d'estimer les distances. Comme Landstalker et Solstice, Equinox requiert des qualités de réflexion, d'adresse et de sang-froid.



LE MONDE EXTÉRIEUR

Dans Solstice, les aventures de Shaddax se déroulaient uniquement en milieu souterrain. Dans ce nouveau volet, Glendall, le fils de Shaddax, passera lui aussi la majeure partie de son temps à écumer les donjons, mais sa quête inclura également des séquences d'aventure extérieures. Les aspects réflexion et aventure disparaissent totalement pour laisser la place à une phase de jeu plus axée sur l'action.

Des combats routiniers avec des trolls et des chauves-souris se succèdent à un rythme effréné, vous permettant de regagner points de vie et potentiel de magie. Le nombre de coups portés sera différents d'un monde à l'autre. Ainsi à Galadonia, un seul coup est nécessaire pour s'en débarrasser, dans le monde de Tori, deux coups sont nécessaires, dans la région de Deelo il faudra en compter trois... Tel sera le tribut pour vous ravitailler en magie et de ce fait remonter votre niveau de vie au maximum de ses capacités. Intégralement réalisés en mode 7, avec des rotations hard à couper le souffle en prime, les décors de surface n'ont rien à envier à ceux des donjons. Passant d'un monde à l'autre, on ne peut rester insensible au charme des différents décors.



Oh, un token isolé ! Ne vous fiez pas aux apparences ; ce bloc est en réalité à mi-hauteur de la salle.

rapidement sa première arme véritable ainsi que son premier sort de magie. Une fois équipé, la chasse aux tokens peut commencer, non sans que vous ayez effectué une sauvegarde au préalable.

L'UNION FAIT LA MAGIE

Les tokens sont en fait des espèces de boules de cristal qui, lorsqu'elles sont toutes réunies, permettent d'invoquer le boss du niveau. Il existe douze tokens par donjon mais, dans le premier niveau, il suffit de se baisser et de les ramasser. L'invocation du boss se fera automatiquement, dès lors que vous aurez découvert la salle où elle doit se dérouler. Les rares combats que vous aurez eu à mener contre les créatures peuplant ce donjon ne sont absolument pas représentatifs de ce qui vous attend contre les boss.

Face à celui du premier niveau, vous devrez faire preuve de dextérité et surtout garder votre sang-froid pour éviter ses attaques. Lorsque, après une dizaine de coups, vous en serez finalement venu à bout, vous obtiendrez la première corde de votre harpe,

Cette vue d'ensemble repose sur le fameux mode 7 qui peut être agrémenté de superbes rotations hard.

et surtout la possibilité d'accéder au monde suivant. Vous trouverez peut-être ce premier niveau enfantin, mais il est indispensable pour bien saisir toutes les subtilités du jeu.
Dès le deuxième monde, les monstres deviennent plus résistants et plus vifs. Il faut recommencer le même manège que dans le premier niveau, à la différence près que l'arme et la magie ne sont plus vos priorités. Vous pouvez directement commencer par la collecte des tokens. Cela dit, les subtilités du décor et les illusions d'optique dues à l'effet de perspective de la 3D isométrique commencent à se faire plus fréquentes. Il faut réfléchir, voir si un élément du décor peut être déplacé pour rendre une plate-forme accessible, etc. Surtout, assurez-vous que les tokens ne sont plus à même le sol mais bien perchés dans des endroits impossibles à atteindre. Il y a souvent de quoi céder au découragement et, dans ces moments, mieux vaut capituler, temporairement du moins.

UNE PILE POUR FAIRE FACE

C'est là qu'on bénit la présence d'une pile dans la cartouche qui permet de reprendre sa partie ultérieurement. On peut alors défouler ses nerfs en se refaisant une petite partie de Street Fighter II.

Le contexte d'Equinox

Après avoir coulé des jours paisibles et heureux dans le royaume de Galadonia, Shadax, le héros de Solstice, a été enlevé par la maléfique Sonia.
Pour bien marquer le coup, cet événement, accompagné d'une déferlante de monstres, sema le chaos et la désolation dans tout le royaume.
Mais voilà, Shadax a un fils... on l'appelle Glendall.
Apprenti sorcier de son état, Glendall ne poursuit qu'un seul et unique but : délivrer son père tombé entre les griffes de Sonia. La forteresse de glace se situe dans une lointaine contrée, et la maléfique a pris soin de couvrir sa retraite en plaçant des gardiens à des points judicieusement choisis. Le monde d'Equinox est constitué de huit îles séparées entre elles par des ponts et, bien sûr, c'est sur ces passages que vous attendent les boss.

LE MONDE SOUTERRAIN

Si le principe d'Equinox s'inspire en bonne partie de celui de Solstice, l'aspect réflexion n'est pas sans rappeler un certain Landstalker. La partie souterraine d'Equinox, réalisée en 3D isométrique, laisse entrevoir d'intéressantes perspectives de casse-tête à base d'illusions d'optique. Il n'y a qu'un seul donjon par monde, même s'il peut avoir plusieurs entrées. Dans le domaine du visuel, les décors de ces donjons restituent la même ambiance que ceux de la surface. Curieusement, la palette de couleurs flirte souvent avec les pastels, probablement

Les décors extérieurs sont de toute beauté. La petite hutte d'où s'échappe de la fumée est l'entrée d'un donjon.

pouvez invoquer le boss pour le combattre.

en
ux
st
de
ci,
et
la
baston. Les développeurs ont également mis l'accent sur la qualité des

EQUINOX

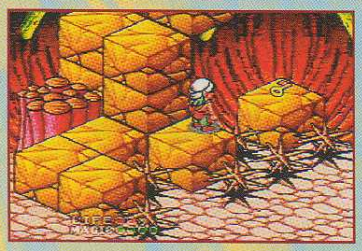
Certaines phases d'action ressemblent à s'y méprendre à celles de Solstice, mais qui s'en plaindrait ?

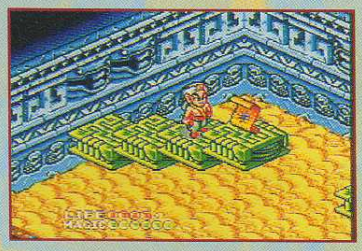
Lorsque Glendall évolue un certain temps dans le monde extérieur, des monstres ne tardent pas à apparaître.

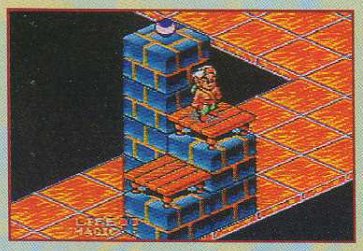
musiques et du son plus généralement. Idéal pour plonger dans une atmosphère. Il en va de même pour l'animation, agrémentée de rotations hard à couper le souffle (totalement inutiles, mais du plus bel effet).
Vu le soin apporté à la réalisation et à l'intérêt du jeu, vous auriez vraiment tort de passer à côté. S'il vous fallait encore quelques arguments, je dirais qu'en adoptant Equinox, vous êtes sur le point de faire un excellent investissement quant au rapport prix/durée de vie. Vous passerez autant de temps à écumer les 107 salles du dernier donjon que dans les sept premiers. Autant dire que vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin. Tiens, je vais même jusqu'à offrir une bouteille de champagne au premier lecteur qui envoie une photo du générique de fin à la rédaction.

Wolfen,
apprenti sorcier.

À chaque fin de niveau, Glendall obtient une corde supplémentaire à ajouter à sa harpe.







OBJETS ESSENTIELS

La quête de Glendall repose surtout sur l'exploration souterraine. Dans chaque donjon, avant d'affronter le boss, il devra trouver une arme plus puissante, accroître ses connaissances magiques et réunir douze boules de cristal.

éditeur	SONY
genre	AVENTURE/REFLEXION
joueur(s)	1
sauvegarde	PILE
continue	NON
difficulté	DURE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

93%

PLAYER FUN 85%

en résumé

Une fois plongé dans l'ambiance d'Equinox et ses challenges de plus en plus prenants, on a un mal fou à en sortir.

GRAPHISME — 88%
Les graphismes sont superbes et le choix des couleurs excellent.

ANIMATION — 95%
On ne peut que rester béat d'admiration devant un tel chef-d'œuvre.

SON — 89%
Le plus souvent calmes, les musiques sont tout à fait de circonstance.

JOUABILITÉ — 85%
Très jouable, et heureusement vu que ça passe souvent au pixel près.

CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

Megadrive

Il est, sur consoles, des légendes qui ont traversé les âges

sitcom américain) doit, au travers des âges, combattre l'ignoble Dracula, le vampire des Carpates.

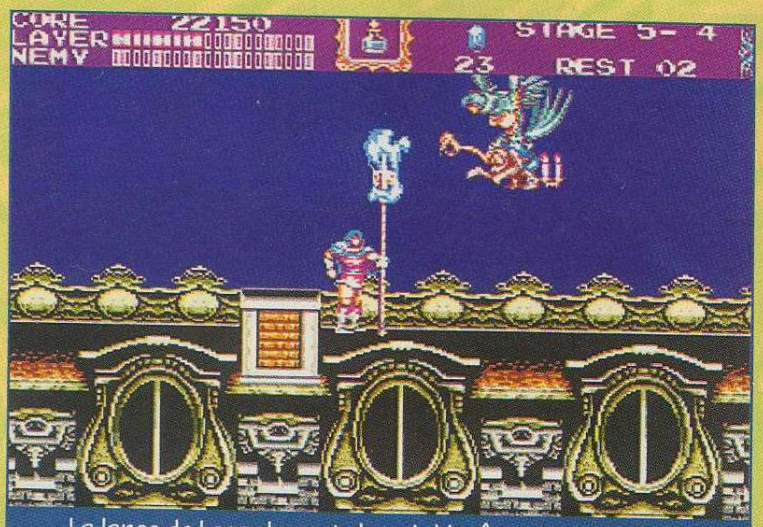
CENT ANS PLUS TARD...

Ce coup-ci, une certaine Elisabeth Bartley, décide d'égayer son quotidien en invoquant les forces du Mal afin de ressusciter ce pompeur de sang aux longs crocs. Nous sommes alors en 1917.

Heureusement, pour le bien de l'humanité, certains nobles chevaliers au grand cœur, armés de leur courage et arborant fièrement l'épée sacrée de Machin-Chose le Preux

et resteront, à jamais, gravées dans nos mémoires. Castlevania fait partie de cette race bien particulière des jeux cultes.

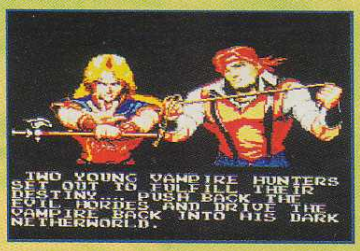
C'est avec une vive appréhension que j'ai débuté ce test, car ce qu'on avait pu voir de ce jeu nous avait laissé sur notre faim. Mais ma conscience professionnelle, assortie d'un rédacteur en chef tyrannique, m'a contraint à ne pas me fier aux apparences et à pousser plus à fond mes investigations ludiques. Bien m'en a pris car Castlevania constitue un très bon jeu qui, même s'il ne paie pas spécialement de mine, recèle de bonnes idées. Comme à l'accoutumée, la famille Belmont (non, elle n'est pas issue d'un

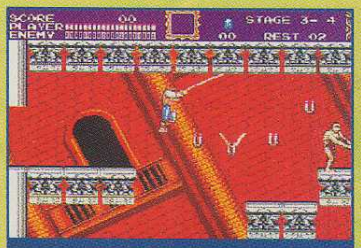


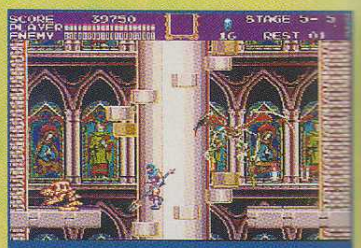
La lance de Lecarde peut devenir bleuâtre en actionnant une option. Cela amplifie son pouvoir.

Morris vs Lecarde

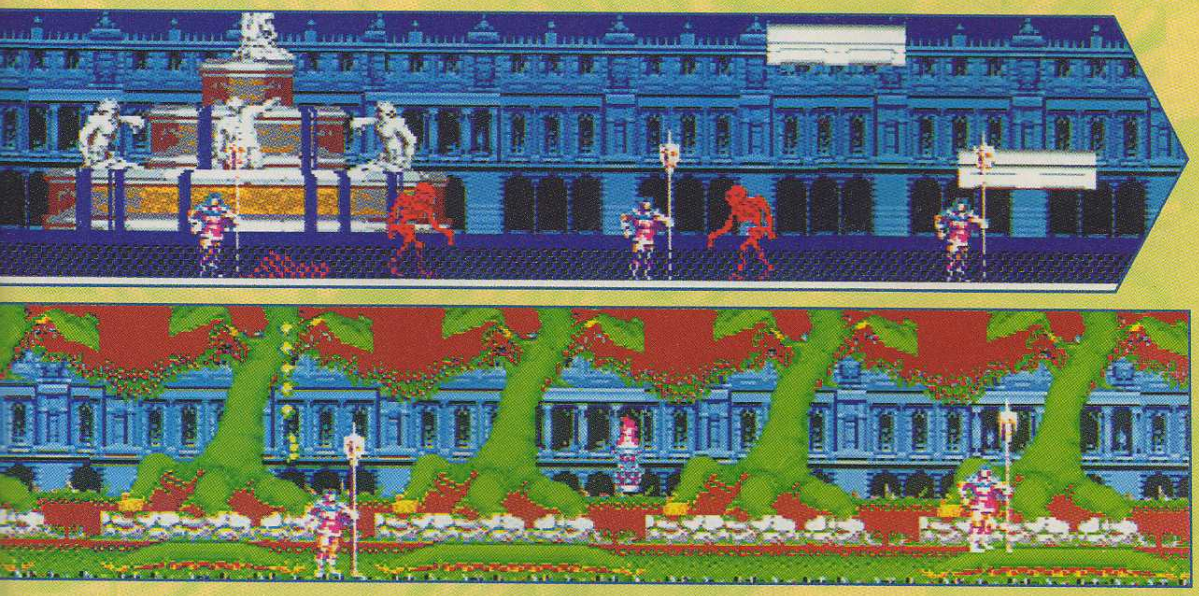
Les deux personnages qui vous sont proposés possèdent tous deux des aptitudes différentes. Morris, l'Américain, manie le fouet à merveille et peut, grâce à des options glanées dans les tableaux, augmenter la portée de son arme. Il a par contre une puissance de frappe un peu moins forte que celle de son confrère. Lecarde possède quant à lui une espèce de trident monstrueux (à peu près de sa taille). Il a en outre la possibilité d'exécuter, en s'aidant de son arme, des bons prodigieux qui lui permettent d'atteindre des plates-formes élevées. Le point commun des deux combattants est leur possibilité de récupérer des haches et des sortes de boomerangs très utiles pour les combats à distance.




Morris peut s'agripper à cet endroit grâce au fouet, Lecarde quant à lui doit passer par un autre endroit.


Admirez la finesse de ces décors. Les escaliers en colimaçon sont animés à la perfection.

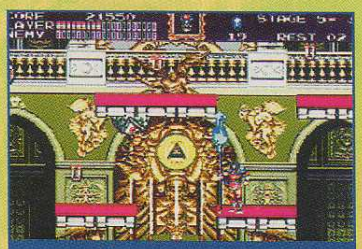
levania ne tient pas la route tant on est surpris en débutant sa première partie. Tout commence donc dans les Carpates, lieu aux mille et une légendes où les chauve-souris et autres loups affamés sont aussi nombreux que les vendeurs de cuir aux Puces. On s'attend à des décors angoissants, glauques où on a sans arrêt le sentiment de frôler la mort.



VERSAILLES : PLUS BEAU QUE NATURE

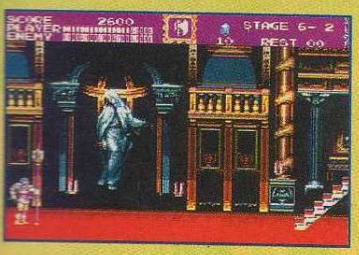
Le stage se déroulant au château de Versailles est le plus beau du jeu. Les ennemis sont originaux et l'endroit rend parfaitement le style d'époque du monument. Vous n'aurez de cesse d'admirer la finesse des sculptures qui, par moments, se transforment en affreux ennemis. Matez la fontaine dans laquelle les morts vivants font trempette, admirez les gigantesques rosiers où chaque fleur est une surprise... Bref, c'est l'endroit idéal pour mourir !

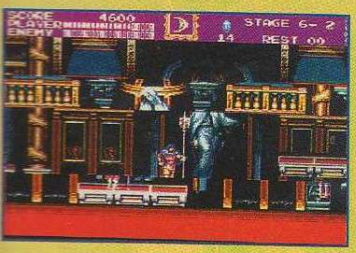
(n'est-ce pas Billoo ?) sont là pour combattre les hordes du Mal. Dans le cas présent, à l'instar de tout bon jeu de plate-forme médiéval-fantastique, vous pouvez incarner deux magnifiques athlètes aux muscles saillants. Leurs noms, retenez-les bien, John Morris et Éric Lecarde. Le premier est américain et ressemble plus à un personnage de Double Dragon qu'à un chevalier. Le second est un Espagnol à la svelte détente, armé d'un trident. Vous avez donc à choisir entre ces deux combattants avant qu'un passeport pour nulle part ne vous amène dans les Carpates, où se tient le QG de Dracula. Graphiquement, on peut avoir, au premier abord, l'impression que Cast-


De mémoire de joueur, j'ai rarement évolué dans des décors aussi bien foutus. Merveilleux !

Dans la tour de Pise, les règles les plus élémentaires de la géométrie sont faussées.

Cette tête, empruntée à la Vénus de Milo, peut paraître infranchissable...





SANS QUEUE NI TÊTE

Les photos présentées ci-dessus montrent la volonté des programmeurs de rendre le joueur fou à lier. Démonstration.
Sur la première photo, le stage a l'air à peu près normal. Eh bien c'est faux ! Regardez la deuxième photo pour vous en rendre compte. Et c'est sans parler de la troisième (qui pourtant a été montée dans le bon sens !)...

Au lieu de ça, le paysage ressemble plutôt à un décor de cirque : couleurs criardes, fonds sans grand relief... Mais ne nous arrêtons pas là. Car ce n'est pas ce genre de broutille qui fait la qualité d'un jeu (elle y participe juste un peu !). Ce qui compte réellement, c'est le plaisir de jouer.
Très vite, on s'aperçoit que le perso répond au doigt et à l'œil. Il se dirige avec souplesse, peut — selon le combattant sélectionné — exécuter des pirouettes ou tirer dans plusieurs directions. Bref, à ce niveau, rien à dire, c'est très bien ficelé.
Même au niveau des graphismes, on passe du pas beau du tout, voire du très laid, à une qualité bien meilleure. Notamment le stage qui se déroule au château de Versailles. Les décors sont sublimes, la finesse des détails extrêmement fouillée et, comble du bonheur, on a affaire à des ennemis de grosse pointure (castlevaniesques jusqu'au bout des griffes).

VISITE TOURISTIQUE

Lors de vos pérégrinations à travers l'Europe du début du siècle, vous visitez différents lieux de grande renommée. Par exemple, les ruines de la mystérieuse Atlantis, ponctuées de scènes magnifiques (mais ternies par un reflet aqueux qui tient davantage de la mauvaise blague que de la prouesse artistique) restent un passage très prenant. Dans un autre registre, la tour de Pise offre une grande diversité de vues, avec notamment une rotation autour de ladite tour qui n'est pas sans rappeler celle réalisée sur la Super NES.
Les boss quant à eux sont un des points forts de Castlevania. Ils sont tous très différents et possèdent des styles d'attaque originaux. Mais ce qui, par-dessus tout, étonne, c'est leur animation. Elle ressemble à s'y méprendre à celle d'un jeu assez ancien du nom de Mazin Saga. Chaque mouvement est décomposé en plusieurs petites animations qui donnent réellement l'impression que chaque partie des boss bouge. D'où un grand réalisme.
Comme nous sommes au rayon des points forts, ne nous arrêtons pas là, laissez-moi vous parler de certains stages. Car les programmeurs de Castlevania sont fous, si fous qu'ils ont eu la bonne idée d'inventer les levels sans queue ni tête (licence Konami). Ainsi, lorsque vous êtes à Versailles, une des salles d'aspect classique se scinde horizontalement en trois bandes parallèles. Chacune

L'avis de Matt, fan

**Après avoir découvert Castlevania sur Nintendo, j'ai ensuite, ravi, enchaîné avec les versions Game Boy et Super Nintendo sorties par la suite.
Soit six jeux cultes devenus des classiques de l'univers Nintendo.
En ce début d'année, je viens de découvrir le tout nouvel épisode de la série, sortant, ô surprise, sur Megadrive.
Et je ne peux m'empêcher de penser à tous les fans de Castlevania jouant exclusivement sur console Nintendo.
Car tous ces joueurs vont devoir emprunter, échanger ou même acheter une Megadrive pour chasser le vampire. Ils auraient tort de ne pas le faire, car ce New Generation est aussi novateur, captivant et esthétique que les épisodes qui l'ont précédé.
Une fois de plus, Konami a réussi son pari ludique et technique.
Mieux, la qualité de Castlevania Megadrive nous prouve qu'aucune console n'est meilleure qu'une autre, et que le combat entre pro-Sega et nintendomaniaques est globalement désuet.
Finalement, ne compte que la qualité des jeux qui nous sont proposés, quel que soit le format sur lequel ils tournent.
Une idée qu'a toujours défendue Player One...**

... eh bien il vous suffit de taper dedans pour qu'elle s'écroule. Aucun respect pour l'art !

CASTLEVANIA THE NEW GENERATION

éditeur
KONAMI

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
PASSWORD

continue
2

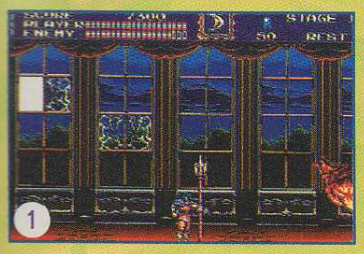
difficulté
CORIACE

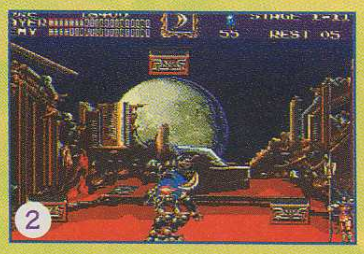
durée de vie
LONGUE

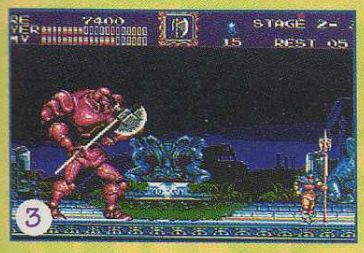
prix
A B C D E F

PLAYER FUN 94%

92

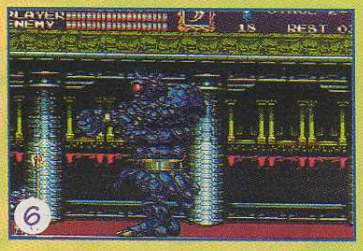

1

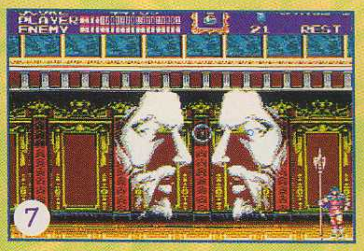

2


3

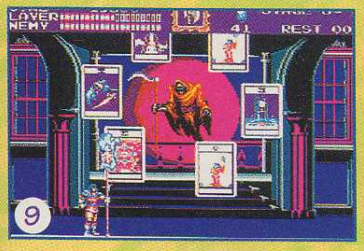
4

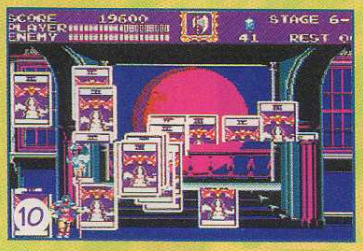
5

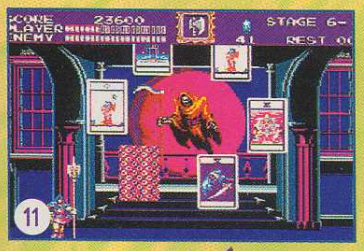

6

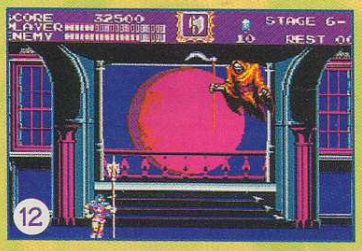

7

8


9


10


11

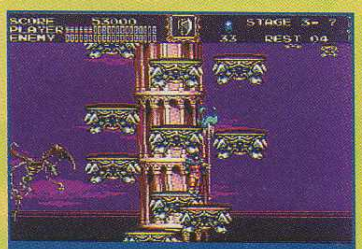

12

BOSS BÉTON POUR BONS BLASTS

Beaux et originaux, ils peuvent être vaincus avec un peu de technique. À vous de trouver leurs points faibles. 1 : le loup-garou du premier stage. 2 : le guerrier robot. 3 : l'armure vivante et sa hache assassine. 4 : la chauve-souris à la queue meurtrière. 5 : « Monsieur Rouages Rouillés ». 6 : la chose rocailleuse. 7 : le dieu aux yeux cracheurs de projectiles. 8 : l'abeille/chauve-souris, très hard. 9 à 12 : ZE last boss, qui fait tourner des cartes à jouer. Quand vous en sélectionnez une, vous vous retapez un boss, et quand toutes les cartes sont abattues, madame la Mort vous attend...

bouge selon un scrolling différent, ce qui fait que votre héros est découpé en trois parties. Une à gauche de l'écran, une au milieu et l'autre à droite. Ça ressemble presque à un bug ! Autre exemple probant : toujours à Versailles, une des salles est carrément à l'envers. Les pieds au plafond et la tête en bas ! La seule solution : retourner votre écran, mais alors, toutes les commandes sont inversées ! Au final, Castlevania est très prenant. Son gros problème tient à son inégalité, principalement au niveau des décors. Le pire côtoie le meilleur et c'est au fur et à mesure de votre évolution dans votre quête que vous découvrez les plus beaux passages. Et même si cette version ne rivalise pas en beauté avec celle de la Super Nintendo, on y retrouve l'ambiance et la jouabilité qui ont fait la renommée de Castlevania.

Elwood,
va jusqu'au fond des choses.


Voici un passage hyper stressant. Un timing béton est nécessaire, sinon c'est la mort assurée.

en résumé

Un jeu décevant au premier abord mais qui s'avère, à la longue, captivant et de plus en plus beau.

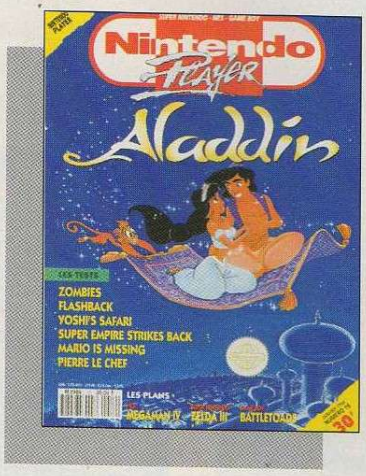
GRAPHISME 80%
Les graphismes ont du cachet et certains décors sont fabuleux.

ANIMATION 87%
Les ennemis se déplacent avec élégance et réalisme. Les décors sont trop statiques.

SON 90%
Une bonne qualité des musiques en rapport avec les lieux visités.

JOUABILITE 90%
Irréprochable. Le perso répond au doigt et à l'œil à vos moindres volontés.

« GARDEZ TOUJOURS TROIS FEES DANS VOTRE FLACON. IL Y EN A AU SOUS-SOL DU PALAIS »



Nintendo Player, magazine officiel Nintendo, c'est tous les mois des plans complets, des astuces détaillées sur les meilleurs jeux NES, Super Nintendo et Game Boy, et bien sûr toute l'actualité Nintendo.
Nintendo Player existe également en versions belge et hollandaise.

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

Nintendo Player
est une publication de
Média Système Edition,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Tél. : 41 10 20 30
Fax : 46 04 80 57
Service abonnements :
Paris : 16 44 69 26 26
Province : 44 69 26 26.

Vous êtes coincé dans un jeu ?
Appelez au secours sur le
3615 Player One
rubrique SOS...

... ou téléphonez au 36 70 77 33
pour avoir la solution en 48 heures.
Pour jouer et gagner plein de cadeaux,
téléphonez au 36 68 77 33.

Christian DAO

36 68 : 2,19 F la minute / 36 70 : 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute / 3615 : 1,27 F la minute.

Player vous offre des crédits...

50

...à vous les Bonus !

Cumulez vos Crédits... vous aurez des Bonus !

LES BONUS PLAYER	COMMENT LES OBTENIR ?	CREDITS
Passez votre petite annonce en priorité	Retournez le coupon situé dans la rubrique PA du magazine.	325
Gagnez une heure en 3614 (0,36 F au lieu de 1,27 F/min)	Créez votre BAL sur le 3615 PLAYER ONE et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.	560
Recevez un magazine gratuit	Commandez un numéro paru de Player One et Nintendo Player.	675
Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré		680
Economisez 20 % sur le prix de l'abonnement	Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales.	770
Recevez un Player One Pocket	A choisir parmi les titres suivants : Ecco the Dolphin sur Megadrive, Tiny Toon et Castlevania IV sur Super Nintendo, Street Fighter II sur Super Nintendo, Sonic 1 et 2 sur Megadrive.	800
Participez à l'émission Player One sur MCM		1280
Venez affronter le testeur de votre choix à la rédaction		1600

REGLEMENT

Article 1
Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One et Nintendo Player, sous la souveraineté absolue du Crédit Boss.

Article 2
Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player et donnent droit à des Bonus Player.

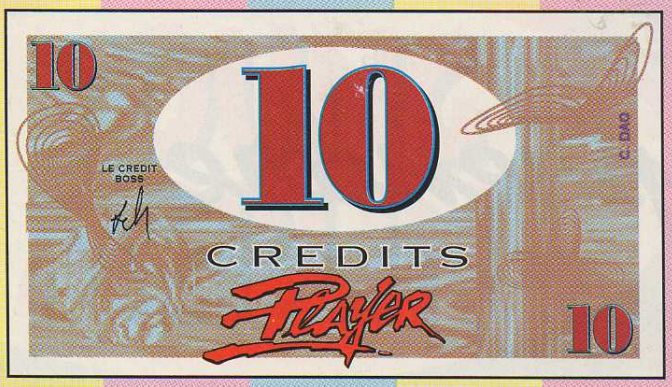
Article 3
Seules les demandes complètes seront prises en considération, avec vos nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, le Bonus de votre choix et le nombre de Crédits Player exact.

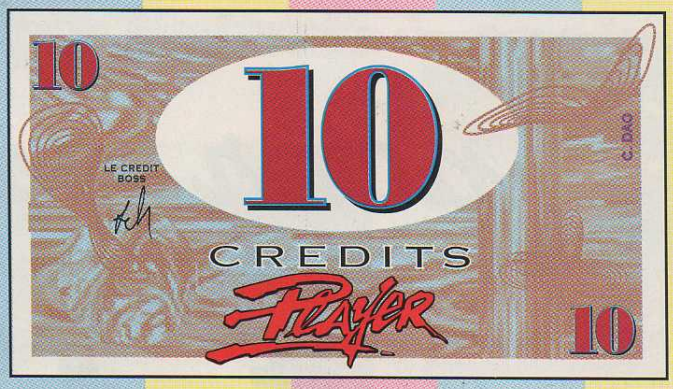
Article 4
Les Crédits Player donnent droit à des Bonus, valables pour Player One et Nintendo Player.

Article 5
L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

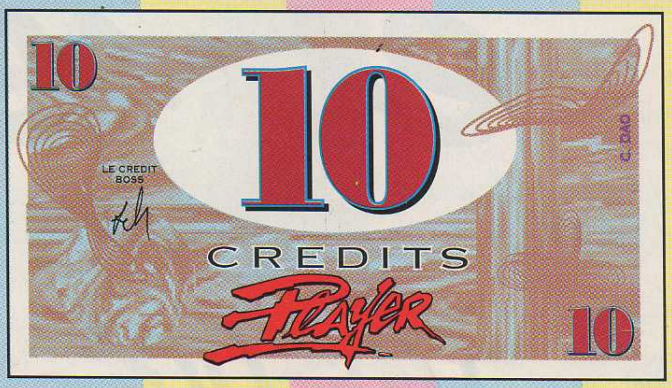
Retournez vos Crédits Player, accompagnés du Bonus de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :
Credits Player 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex

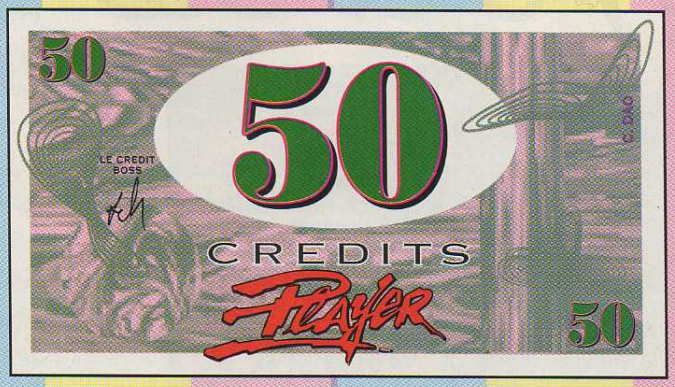
Retrouvez les Crédits Player dans Player One et Nintendo Player.


10
10
LE CREDIT BOSS
C. DAO
CREDITS
PLAYER
10


10
10
LE CREDIT BOSS
C. DAO
CREDITS
PLAYER
10

25
25
LE CREDIT BOSS
C. DAO
CREDITS
PLAYER
25

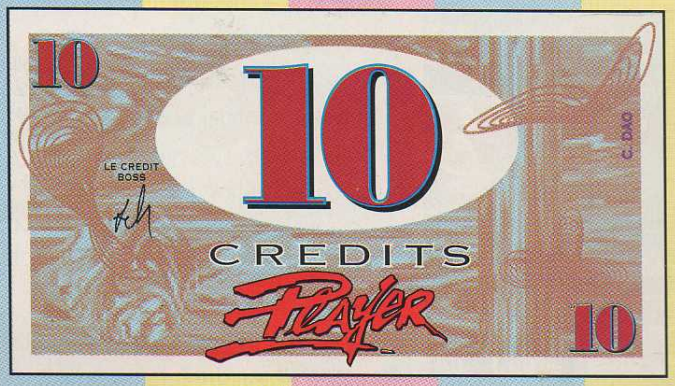

10
10
LE CREDIT BOSS
C. DAO
CREDITS
PLAYER
10


50
50
LE CREDIT BOSS
C. DAO
CREDITS
PLAYER
50

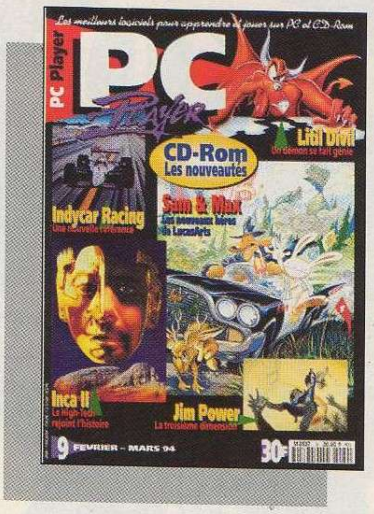
10
10
LE CREDIT BOSS
C. DAO
CREDITS
PLAYER
10

25
25
LE CREDIT BOSS
C. DAO
CREDITS
PLAYER
25

10
10
LE CREDIT BOSS
C. DAO
CREDITS
PLAYER
10


10
10
LE CREDIT BOSS
C. DAO
CREDITS
PLAYER
10

c'est écrit pour apprendre dessus et jouer et expliqué sur PC et CD-Rom à l'intérieur



PC Player, c'est 100 pages tous les deux mois consacrées exclusivement aux meilleurs jeux PC et CD-Rom, avec des tests, des solutions complètes... et toute l'actualité !

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

PC Player
est une publication de
Média Système Edition,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Tél. : 41 10 20 30
Fax : 46 04 80 57
Service abonnements :
Paris : 16 44 69 26 26
Province : 44 69 26 26.

Vous êtes coincé dans un jeu ?
Appelez au secours sur le 3615 PC Player rubrique SOS.

Pour jouer et gagner des jeux PC, téléphonez au 36 68 77 33.

Christian DAO

36 68 : 2,19 F la minute / 36 70 : 8, 76 F l'appel + 2,19 F la minute / 3615 : 1,27 F la minute.

YOUNG MERLIN

Super Nintendo

L'entrée de la mine des nains. Un tunnel immense où vous vous paumerez facilement. Le but : trouvez le chariot.

Il est jeune, blond, s'habille avec un goût exécrable (passons !) et n'avait rien demandé à personne. Mais comme tout héros qui se respecte, il est entraîné malgré lui dans une histoire qui le dépasse.

Un beau matin, vous vous promeniez dans les bois au bord d'une rivière paisible, rêvant, la tête dans les nuages. Tout à coup, plouf ! le bruit d'un corps qui tombe dans l'eau. « Bof ! pensez-vous, sûrement un gros caillou. » Trente secondes plus tard, un cri : « Au secours ! Je ne sais pas na... gloub ! » À ces cris, votre sang ne fait qu'un tour et vous vous précipitez pour voir ce qui se passe (on n'est pas tous les jours témoin d'un fait divers) et, à votre grande surprise, vous voyez une magnifique jeune fille qui se débat tant bien que mal dans la rivière pour ne pas couler. Évidemment, vous plongez, et au moment où vous arrivez dans la flotte, vous vous remémorez que « Mince ! je ne sais pas nager ! » Vous vous retrouvez donc entraîné par le courant avec la jeune fille vers une mort certaine ; d'une nature sensible, vous tombez dans les pommes et vous vous réveillez un peu plus tard à côté d'un petit pont et d'un diamant. L'aventure peut alors commencer...

Pour résumer, la jeune fille savait mieux nager que vous et n'est donc pas morte, les nains sont de méchants garçons tout comme les porcs qui capturent les petites fées. Apparemment, tout ça n'a aucun rapport et pourtant, ces petites histoires s'enchaînent pour vous occuper jusqu'à l'« enlèvement ». Certes, l'histoire n'est pas très consistante mais ce côté un peu naïf ne manque pas de charme. Ici, pas de grande et noble quête, pas de roi à délivrer, seulement quelques B.A. à effectuer. Et si le scénario est simpliste, c'est pour une bonne raison : ce jeu d'aventure « à la Zelda » ne comporte aucun dialogue. Tout fonctionne par association d'images et d'objets. Au départ, on vous guide gentiment ; on

La maison de votre dulcinée. Ne cherchez pas à y rentrer : d'une part elle n'est pas là et d'autre part la porte est fermée.

« Chouette, encore un cœur ! » En les collectant, ils vous feront une superbe armure. « C'est où la sortie ? »

Quatre contre un. Moi, je laisserais tomber : l'arme « tourbillon de neige » aura tôt fait de refroidir leurs ardeurs.

L'habit ne fait pas le moine

Young Merlin s'inspire, à première vue, du célébrissime Legend of Zelda. Ce qui aurait pu être un avantage étant donné le succès du grand classique de Nintendo. Car si l'on établit le parallèle avec Zelda, on est tenté de s'esclaffer : « Chouette, un nouveau jeu style Zelda ! C'est du tout bon, je fonce l'acheter ! »
Et c'est là qu'on risque d'être déçu. Non pas que Young Merlin soit un ratage complet, mais il n'a pas bénéficié d'une finition exemplaire et le jeu reste

bien creux face à son homologue : l'histoire est un tantinet ridicule, les énigmes trop simplettes et les combats trop mollassons.
Le jeu ne s'engage à fond ni dans l'arcade, ni dans l'aventure et risque donc de décevoir les fans des deux. Ne lui jetons pas la pierre cependant, les jeux de ce genre sont encore trop rares sur Super Nintendo pour bouder celui-là. Finalement, Young Merlin reste bien attachant.
Souhaitons-lui seulement un second épisode pour rattraper ses lacunes.

Avant, dans ce lieu ténébreux, vivait une méchante et venimeuse araignée géante cohabitant avec une ruche (?!).

vous dit en image qu'il faut jeter les diamants dans la rivière pour obtenir des objets. Ensuite la logique fera le reste car ces objets vous aideront plus tard dans votre aventure. L'absence de dialogues est un choix important : il met Young Merlin à la portée d'un public peu familier avec ce genre de jeu.

UN PUBLIC... FLOU

Cette aptitude à séduire le «grand public» (une catégorie très large allant du petit frère qui ne sait pas encore lire à la grande soeur binocleuse d'habitude plus portée sur la lecture de Platon que sur les joies du jeu vidéo) est le gros atout de Young Merlin. La vocation d'initiation du dernier jeu de Westwood se trouve encore accentuée par la présence de scènes d'arcade. Dommage qu'elles ne soient pas aussi attractives qu'on aurait pu l'espérer. En effet, les combats contre les ennemis ne sont ni très durs ni très ludiques alors que

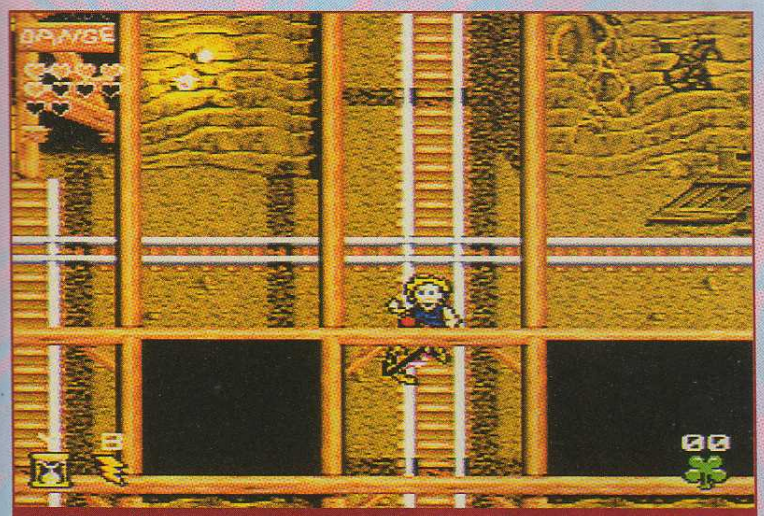
« C'est pas un p'tit dragon qui va m'faire peur... » La prochaine fois, réfléchissez avant de vous approcher !

« Ouah ! lâche-moi sale bête. Arrête ça fait mal !» N'oubliez jamais ceci : les dragons se vexent très facilement.

LE PAYS DE BONHEURLAND

C'est un merveilleux pays où les oiseaux gazouillent, où les écureuils pioncent dans leur tronc ou se gavent de noisettes, où Crevette n'est plus monté sur ressorts et parle calmement, un vrai paradis quôa ! Ce paradis est hélas troublé par le méchant vilain qui capture la jeune fille que vous aimez, ainsi que son père (que vous n'appréciez que moyennement). Pire encore, le vieux Merlin se fait lui aussi kidnapper mais, après tout, il n'avait qu'à se mêler de ce qui le regarde. Et, comme de bien entendu, c'est à vous de sauver tout le monde, mais comme vous êtes bon et qu'aujourd'hui vous n'avez rien d'autre à faire... Lieu de passage obligé, le tronc d'arbre attend ses cœurs en or pour vous offrir ses objets. Une petite balade dans le monde parallèle sera nécessaire pour retrouver les captifs. Dans ce monde peuplé de fourmis rouges, le miroir vous sera très utile. Ah ! n'oubliez pas de visiter le jardin labyrinthique, des objets essentiels s'y trouvent. Bonne quête.

YOUNG MERLIN



Un petit tour de skate-board sur les rails, ça vous tente ? Faites gaffe quand même, on se plante très facilement.

certaines scènes arcade (lors desquel-les vous roulez sur des rails) apparaissent trop peu jouables et trop difficiles — elles font plus appel à la mémoire qu'aux réflexes. Mais ce faux pas n'empêchera pas Young Merlin de séduire les débutants. Pour les joueurs confirmés, le problème est tout autre : les problèmes posés sont trop simplistes pour les retenir longtemps sur leur console et l'aspect technique du jeu souffre de quelques défauts. Des graphismes assez beaux cotoyant des niveaux médiocres, des musiques entraînantes en alternance avec d'autres lassantes... Au chapitre des reproches, notons aussi des petits bugs de collision. Finalement, ce jeu m'a laissé perplexe. Loin d'être mauvais, il laisse pourtant un petit goût d'insatisfaction dans la bouche du joueur bercé à Zelda depuis sa tendre enfance.

Stef le Flou,
un peu déçu quand même.

Une visite sous-marine. Décidément, cette mine de nains recèle des endroits aussi bizarres que leurs habitants.

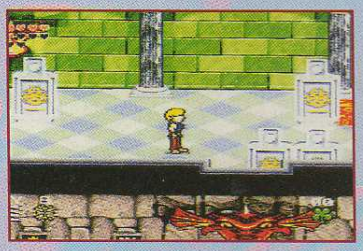
éditeur	WESTWOOD/VIRGIN
genre	ARCADE/AVENTURE
joueur(s)	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	INFINI
difficulté	FACILE
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

85%

L'avis de Milouse

Deux avis valent mieux qu'un, dit le proverbe.
Voici donc l'opinion d'un aventurier du samedi soir.
Le jeu paraissait pourtant bien séduisant : une l'aventure menée par Westood Studio, une équipe de programmeurs qui excelle sur les ordinateurs PC. J'en suis tombé d'encore plus haut. Pour résumer sommairement mon opinion, sachez que ce jeu m'a vite gonflé. Young Merlin est un jeu mou (on vous l'avait jamais faite celle-là, hein ?). Peut-être est-ce la détection des obstacles, souvent catastrophique, qui donne cette impression. Ou alors le scénario un peu flou (les dialogues par icônes me laissent froid et limitent l'histoire).
Ou encore les graphismes.
Même si leur qualité n'est pas complètement nulle, elle reste cependant très loin du niveau que permet d'atteindre la Super Nintendo. Mais reconnaissons que ce genre de jeu n'est pas courant sur la Super Nintendo, et c'est bien là sa principale qualité avec les musiques. Vous pourrez acheter Young Merlin si vous n'êtes pas difficile ou alors trop en manque...



DES TRUCS ET DES MACHINS

La mine des nains recèle des trésors cachés. Mais qui a dit que ces fiers petits barbus étaient têtus et un peu bêtas ? Sûrement pas moi ! Leur mine cache un petit palais rempli de casse-tête qui ne sont pas sans rappeler un certain Z... (mais non, pas Zorro !). Poussez les dalles dans un ordre précis pour ouvrir les portes. Tout ce boulot pour créer UN diamant, gare à la crise de nerfs !

en résumé

Malgré la faiblesse des scènes d'action, Young Merlin est une excellente initiation au jeu d'aventure, hélas trop simple pour séduire les pros.

GRAPHISME — 75%
Trop inégal. Certains décors sont beaux, d'autres vraiment laids.

ANIMATION — 80%
Vu le peu de sprites présents à l'écran, une bonne animation n'a rien d'une prouesse.

SON — 85%
Des mélodies mélodieuses mais des sons pas assez... sonores !

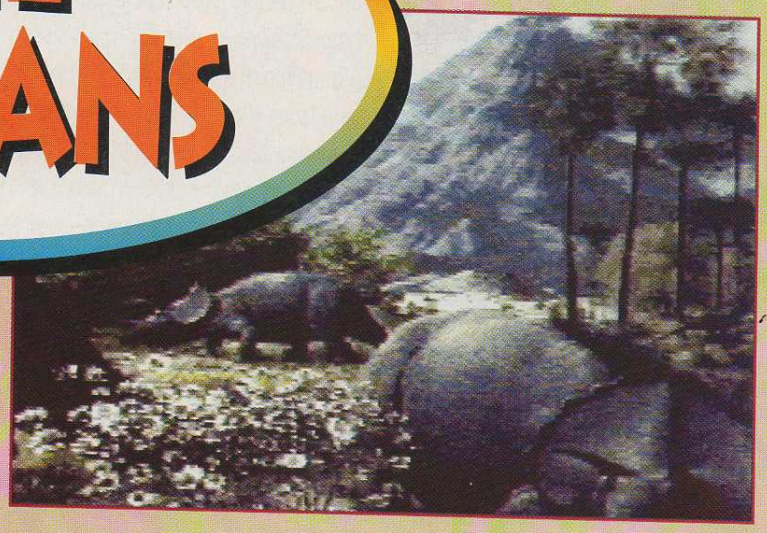
JOUABILITÉ — 60%
Facile à prendre en main mais les défauts de finition sont gênants.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

THE HUMANS

Super Nintendo

Décidément, les jeux de réflexion sont plus qu'à l'honneur en ce mois de mars. Avec Equinox, Lost Vikings et bien sûr The Humans, les amateurs du genre seront comblés. On en trouve vraiment pour tous les goûts et le choix promet d'être délicat.



LES APPLICATIONS DES INVENTIONS,

En voici quelques exemples. L'épieu permet de combattre ou de franchir des précipices en s'en servant comme d'une perche. Grâce à la torche, vous pourrez brûler les buissons bloquant un chemin et tenir en respect un dinosaure. Pour ce qui est de la roue, la photo est suffisamment explicite...

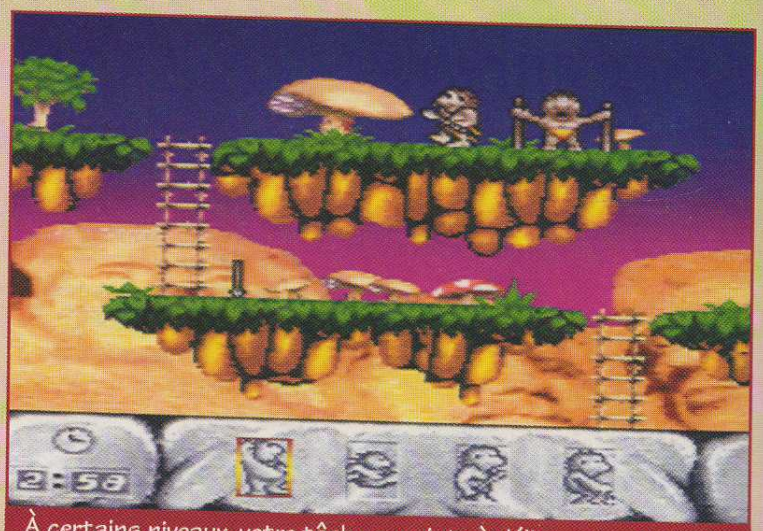
Les jeux de réflexion alliant originalité et humour ne sont pas légion ces derniers temps. C'est pourtant le cas de The Humans, qui nous ramène à l'âge de pierre afin de revivre l'évolution de l'humanité au travers du destin d'une tribu d'hommes préhistoriques. Mais la route du progrès est longue puisque près de 80 tableaux de gamberge vous attendent.

L'ÉVOLUTION EN 80 TABLEAUX

Pour bien comprendre le principe de Humans, voyons comment se déroule le niveau 1 (la découverte de l'épieu). Seuls quatre des douze guerriers de votre tribu prendront part à cette

L'avis de Little Big Marc, australopithèque énervé

J'apprécie le principe du jeu, mais nettement moins sa réalisation. Déjà sur PC, l'injouabilité chronique, les nombreux accès disques rendaient la version Amiga insupportable. Cette nouvelle version, affligée d'une jouabilité douteuse et d'un système de mots de passe énervant au possible, ne vaut guère mieux (sans parler de l'animation des personnages, raides comme des épieux!). Une fois que vous avez trouvé la solution de chaque niveau (deux minutes de gamberge), il vous reste à l'exécuter, ce qui peut parfois être très long, en partie à cause de la gestion des personnages, plutôt mal fichue. Pas question de donner un ordre à chacun de vos poilus comme dans Lemmings (ce qui aurait permis de gagner du temps), vous allez devoir vous les coltiner vous-même au joystick un par un, ce qui s'avère d'autant plus inintéressant que la plupart des actions ne réclament ni réflexes, ni rapidité. Pour moi, Humans peut se résumer en un mot : énervant !



À certains niveaux, votre tâche consiste à délivrer un prisonnier. Votre tribu comptera alors un guerrier supplémentaire.

THE HUMANS

éditeur
GAMETEK

genre
REFLEXION

joueur(s)
1

sauvegarde
PASSWORD

continue
VARIABLE

difficulté
POLYTECHNIQUE

durée de vie
P... 2 ANS !

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 85%

85

DU ROI ARTHUR À LA PRÉHISTOIRE

Au vu de ces deux niveaux, représentatifs du jeu, le réflexe logique serait de placer The Humans dans la catégorie plate-forme. Mais une observation plus attentive infirmera cette impression. Car, malgré les apparences, il s'agit d'un jeu de réflexion pure qui exigera cependant une bonne dose de dextérité et de sang-froid. Dans son principe, The Humans ne va pas sans rappeler un certain King Arthur's World, mais au lieu de diriger des petites armées, vous gérez des troglodytes individuellement.

en résumé

Un jeu dans l'esprit de Lemmings qui solicitera en priorité votre matière grise, en second lieu votre adresse.

quête qui se déroule en temps limité. Vous gérez vos troglodytes l'un après l'autre. Dans cette première étape, ils savent juste se faire la courte-échelle. L'action y est donc simple : une fois l'épieu localisé, rassemblez vos australopithèques sous la plate-forme concernée puis improvisez une échelle humaine pour l'atteindre et achever le tableau. Lors des tableaux suivants, votre challenge consistera à trouver les applications pratiques (perche...) qu'offre cette invention en limitant les pertes humaines. Notez qu'à chaque tableau vous ne disposerez que d'un certain nombre d'épieux (parfois un seul) pour toute la tribu. Il faut donc le faire circuler. Peu à peu, vos bonshommes feront d'autres découvertes, comme la roue ou le feu. De nouvelles utilisations à découvrir ! Plus les niveaux passent, plus les combinaisons d'actions à effectuer deviennent complexes. Vous aimez vous prendre la tête en solitaire ? C'est le jeu qu'il vous faut.

Lupus Sapiens

GRAPHISME 80%
Les décors de fond sont à base de digitalisations plus ou moins réussies.

ANIMATION 85%
L'animation des sprites manque bigrement de souplesse.

SON 90%
Bien que parfois répétitives, les bandes-son sont vraiment de circonstance.

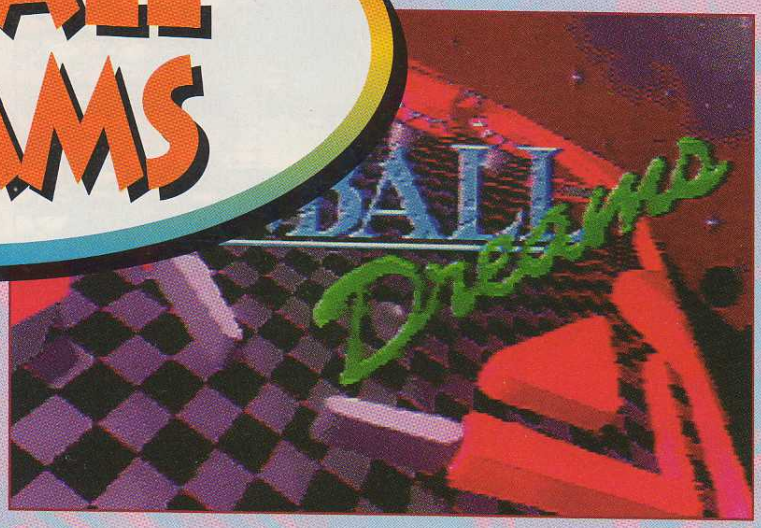
JOUABILITE 95%
Les changements de personnages sont un peu laborieux.

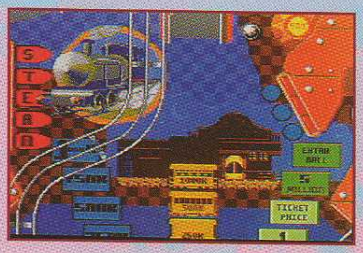
100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

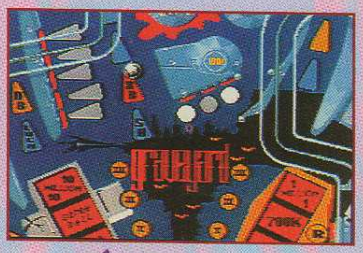
PINBALL DREAMS

Super Nintendo

Un billard électronique sur Super Nintendo, il y avait longtemps que vous en rêviez n'est-ce-pas ? Gametek concrétise votre souhait et intègre pas moins de quatre flippers dans sa cartouche. Bubu est content : il va pouvoir frimer devant les filles !







HÉ LES FILLES, MATEZ LE PRO !

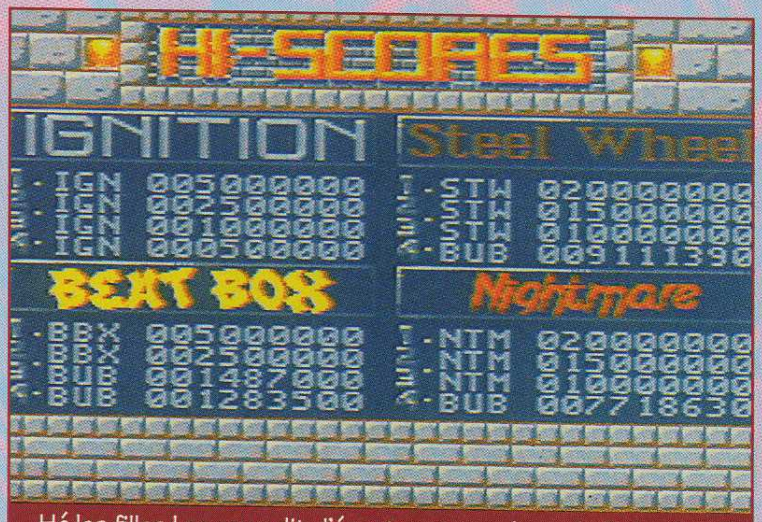
Regarde là-haut, Mahalia : j'ai presque allumé toutes les lettres du mot « ignition », balèze non ? Hé miss TNT, t'as vu les diodes allumées au milieu : j'ai presque l'extraball ! Vous avez vu comment je mate les vampires du flipper « Cauchemar » ! Mais oh ! Pourquoi vous partez ? Z'avez peur ?

Cette cartouche se classe parmi les jeux vidéo de flipper réalistes. C'est-à-dire qu'elle n'ajoute pas au jeu d'origine des détails que seule l'informatique permet : bonshommes déambulant sur l'aire de jeu, plateaux constamment en modification, etc. Certains apprécient ce parti-pris, d'autre détestent. À mon avis, il n'y a pas à polémiquer, les deux catégories sont bonnes à prendre.

Donc, dans ce jeu-ci, vous retrouverez les divers bumpers, cibles, captures, couloirs et rampes présents sur un vrai flip. Vous pourrez ainsi effectuer les enchaînements d'actions habituels, décrocher l'extraball, faire des

Des avantages majeurs

À entendre certains grincheux (n'est-ce pas miss Tinguette ?), on peut se questionner sur l'intérêt d'une simulation de flipper sur console. Un écran vidéo ne remplacera jamais le contact d'une machine. Pourtant, l'effort est loin d'être inutile. En effet, nombre d'entre vous n'ont pas encore le droit de fréquenter les salles de jeu et les cafés (dont les jeux électroniques sont interdits aux moins de 16 ans), s'ils ne sont pas accompagnés d'un adulte consentant (genre Mamie...). De plus, et quel que soit l'âge, il est vrai que ces machines engloutissent rapidement les économies. Il est peut-être plus rentable, alors, d'investir dans une cartouche, surtout quand on désire s'initier à ce jeu, vraiment expéditif pour les débutants. Enfin, avec les jeux vidéo, on peut jouer à la maison, tranquillement, sans embrouille, sans fumée, quand on veut, etc. Alors, jeune lecteur, patiente et amuse-toi en attendant ces 18 printemps qui te permettront de jouir du droit fondamental de tout citoyen adulte : aller traîner dans les salles d'arcade.



Hé les filles ! ça vous dit d'écouter ce que donne la Bubu Beat box ? Non ? Ah, c'est ça, le flipper ne vous intéresse pas !

PINBALL DREAMS

éditeur
GAMETEK

genre
FLIPPER

joueur(s)
1

sauvegarde
NON

continue
NON

difficulté
DIFFICILE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 80%

85%

QUATRE FLIPPERS COMPLETS ET DIFFÉRENTS

Le scénario d'Ignition (« allumage ») vous met aux commandes d'une fusée avec pour objectif de la faire décoller afin d'explorer l'espace. C'est tout un tableau de bord que vous devez mettre en marche : le plateau est composé de cibles à allumer ! Vous l'aviez deviné, Ignition est le flipper rétro du jeu.

Steel Wheels (« roues d'acier ») vous invite à faire prospérer votre compagnie de chemin de fer, à l'époque de la conquête de l'Ouest. Sur fond de musique country, les bruitages composés surtout de coups de feu et de cris de cow-boys, lui donnent une bonne ambiance western.

Beat Box (« boîte à rythme ») vous propose de devenir une vedette internationale des top 50. La musique s'inspire du rap. Les bruitages comportent des voix digitalisées encourageantes : « Go, go ! ». L'action mise surtout sur les rampes aériennes (qui vous propulsent dans les charts).

Enfin, Nightmare (« cauchemar ») vous entraîne dans un cimetière hanté de vampires et autres loups-garous. Le jeu est hétérogène comme dans Stell Wheels. L'ambiance sonore avec orages, grincements de portes et hurlements en fait un flipper fort flippant !

en résumé

Une véritable simulation de flipper, idéale pour les piliers de bar et tous ceux qui souhaitent s'initier au billard électronique.

fourchettes et amortis, ou encore perdre la balle par un « avion » ou une « cave ». Cependant, il manque quelques options à ce jeu pour être complet. Comme faire claquer le flipper. Certes, il n'y a pas ici d'argent à économiser, mais il est toujours plaisant de claquer car cela signifie qu'on a dépassé un score honorable, voire le high score. Autre option oubliée : le multibille. Jouer trois billes en même temps, c'est carrément sympa : la panique assurée et aussi la récompense pour avoir capturé les billes. Enfin, au niveau de la jouabilité, si on peut « bousculer » le flipper, l'effet est le même qu'on le fasse par la droite ou la gauche de l'appareil. Dommage pour ces oublis.

Mais bon, ces points du jeu n'empêchent pas Pinball Dreams d'être l'un des meilleurs flippers vidéo, toutes consoles confondues. À moins de ne jurer que par les flippers délires du genre Devil Crash, n'hésitez pas.

Bubu,
a les boules de prendre un « avion » devant les filles.

GRAPHISME 80%
Fidèle à la réalité, mais la vue aurait gagné à être en perspective.

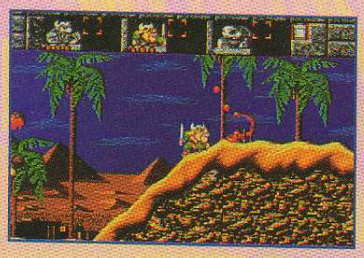
ANIMATION 85%
Scrollings et déplacements de la bille sont fluides et rapides.

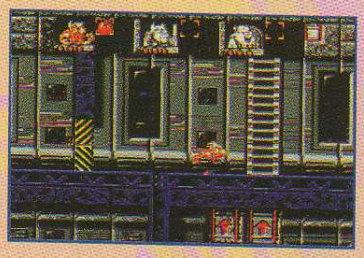
SON 90%
Musiques et bruitages digit, réalistes, collent au thème des flippers.

JOUABILITE 95%
Déplacement de la bille, contrôle des flips : c'est un flipper virtuel !

THE LOST VIKINGS

Depuis quelque temps déjà, les possesseurs de Super Nintendo peuvent se repaître de The Lost Vikings. Après plusieurs mois d'attente, ce hit est enfin adapté avec brio sur Megadrive. Justice est faite.





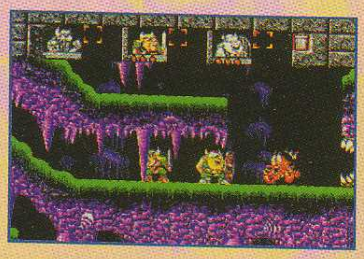
Jeu de plate-forme pimenté d'une bonne dose de réflexion, The Lost Vikings vous propose de diriger Baleog, Olaf et Erik, trois vikings aux talents complémentaires. L'un est très doué pour le combat, l'autre pour la parade au bouclier et le dernier pour la course. Accidentellement transportés à l'ère préhistorique, nos trois amis vont tenter de regagner leur époque en visitant 38 niveaux au total. Ils devront être soudés comme les trois doigts de la main, s'ils veulent s'en sortir.
Vous dirigez les trois vikings en alternance et devez utiliser leurs compétences pour gagner la sortie menant au niveau suivant. Les persos doivent

CHACUN SON RÔLE

Baleog est le seul à être armé, donc à pouvoir combattre. Erik est l'éclaireur du groupe. Son aptitude à sauter et courir le désigne pour atteindre des endroits inaccessibles , ou détruire des murs à coups de boule. Olaf protège ses comparses grâce au bouclier qui, hissé au-dessus de sa tête, ralentit ses chutes.

Trois vikings en galère

À chaque tableau, nos trois larrons doivent atteindre la sortie menant au niveau suivant. Un principe de base qui n'a franchement rien d'extraordinaire en soi, je vous le concède. Mais ce qui est nettement plus intéressant, c'est la façon dont nos héros s'y prennent. Bien qu'il s'agisse d'un travail d'équipe, vous dirigez les trois personnages en alternance. Pour chaque obstacle — monstre ou élément du décor —, il faut analyser la situation et choisir le viking dont les compétences sont les plus adaptées à la situation. Complémentaires les uns des autres, il n'est pas rare qu'ils soient obligés de se pencher à trois sur un problème. Un exemple type : Olaf coince un monstre pendant qu'Erik se charge de collecter une option. Baleog arrive alors et décoche deux flèches sur le monstre. La voie est libre, ils peuvent continuer.



À force d'échecs répétés sur ce tableau, Baleog se fait le porte-parole de ses camarades pour exprimer leur mécontentement.

THE LOST VIKINGS

éditeur
INTERPLAY

genre
PLATE-FORME/REFLEXION

joueur(s)
1 OU 2

sauvegarde
PASSWORD

continue
INFINI

difficulté
DIFFICILE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 90%

92%

VOYAGE DANS LE TEMPS

Une nuit, alors que nos vikings sommeillent, un extraterrestre les enlève pour ajouter trois nouveaux spécimens à sa collection d'êtres vivants. Téléportés par erreur, non dans une cage, mais dans les coursives du vaisseau spatial, les compères vont mettre leurs aptitudes en commun pour s'évader. Au terme du quatrième niveau, alors qu'ils pensent avoir trouvé la sortie, nos amis activent malencontreusement une machine à voyager dans le temps. Et les voilà partis pour 34 autres niveaux d'aventure qui les mèneront de l'ère jurassique jusqu'à leur époque, en passant par l'Égypte antique.

En résumé

Alliant subtilement action, réflexion et plate-forme, The Lost Vikings est un jeu à même de séduire vraiment tout le monde.

impérativement faire prévaloir l'entraide pour atteindre la sortie ensemble. En effet si l'un d'eux venait à succomber en chemin, il vous faudrait alors recommencer au début du niveau. En atteignant la sortie, les trois fanfarons se balancent systématiquement des vannes, lorsqu'elles ne vous sont pas directement adressées. Une bonne chose, les textes sont en bon français ; les plaisanteries peuvent ainsi être appréciées à leur juste valeur. Enfin, aidez-vous des options que vous pouvez récolter (elles ne peuvent hélas pas être conservées d'un niveau à l'autre).

Bien que ce style de jeu ne s'y prête pas, les concepteurs ont réussi la prouesse d'intégrer un mode « deux joueurs » en simultané, sans séparation d'écran. Dans ce cas, chaque joueur incarne un des trois vikings et peut changer de personnage à sa convenance. Côté réalisation, ce jeu est une merveille. The Lost Vikings est vraiment indispensable.

Wolfenathor

GRAPHISME — 80%
Les graphismes ne sont certes pas démentiels, mais ont un petit côté craquant.

ANIMATION — 92%
Chacun des trois personnages dispose d'une large panoplie de mouvements.

SON — 80%
Les effets sonores assez réussis compensent des bandes-son plutôt lassantes.

JOUABILITE — 90%
La phase action est très ergonomique, la gestion de l'équipement plus complexe.

100 95 85 80 75 70 65 60 55 50

SKITCHIN

Belle figure, mais faites bien attention à la réception : vous risquez fort de passer sous la voiture...

Après les mythiques Road Rash I et II, Electronic Arts nous propose un nouveau jeu basé sur le même concept : Skitchin. Cette fois, il ne s'agit plus de motos, mais de patins à roulettes.

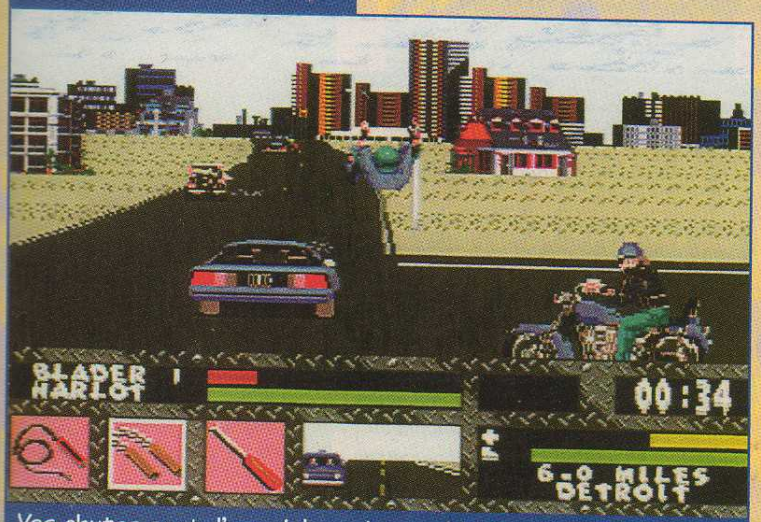
Le principe de Skitchin est simple. Muni d'une simple paire de patins, vous vous élancez sur les routes de différentes villes des États-Unis, accompagné de nombreux autres participants, et devez tout faire pour franchir le premier la ligne d'arrivée. Bon, classique tout ça. Mais la façon d'y parvenir ne l'est pas. En effet, pour avancer sur ces kilomètres de bitume, vous devrez compter avec les véhicules qui les sillonnent. Vos petites gambettes, à elles seules, ne suffisent pas. Vous apprendrez à anticiper sur la venue d'une voiture, à vous accrocher à son pare-chocs et à vous laisser traîner quelques centaines de mètres sans autre effort. En lâchant la voiture, la vitesse acquise vous permettra de la dépasser et de vous cramponner à un autre véhicule, plus loin devant. Et ainsi de suite...

En plus de jouer les têtes brûlées sur la route, vous devrez prendre en compte de nombreux autres éléments. D'abord, il y a les autres participants, tous aussi graves que vous. Inutile de préciser que sur le bitume, c'est la loi du chacun pour soi. N'hésitez pas à ramasser toutes les armes qui traînent (chaîne, barre de fer, nunchaku...) et à en faire profiter vos compagnons d'infortune. Quand on risque de percuter un trente tonnes, ce n'est pas un petit coup

Juste pour le fun

Skitchin est vrai un jeu de fou. En plus de patiner sur des routes encombrées de véhicules en tout genre fonçant à vive allure, vous avez la possibilité d'effectuer des sauts incroyablement dangereux. Histoire de mettre un peu plus votre vie en danger...
Ainsi vous pouvez, lorsque vous avez pris suffisamment de vitesse, sauter carrément au-dessus d'une voiture.
Le seul problème, c'est qu'il vous faut atterrir devant en ayant conservé assez de vitesse pour éviter qu'elle vous rentre dedans. Sachez de plus que dans Skitchin les conducteurs ne s'embarrassent pas de votre humble personne. Si vous vous trouvez sur leur route, ils vous éjectent. Encore plus fort, des tremplins sont carrément mis à votre disposition pour vous permettre d'effectuer des sauts incroyables, agrémentés des plus périlleuses figures de style.
Le secret d'une bonne réception dans ces cas-là est de ne pas trop en faire (genre double saut périlleux arrière jambes tendues). Apprenez à vous retenir.

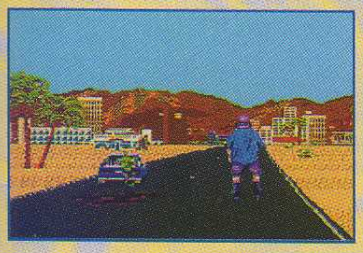
Un mode « deux joueurs » est disponible. Deux écrans, cela signifie aussi deux fois plus de castagne.



Vos chutes sont d'une violence incroyable. Dans la réalité, jamais vous ne vous en relèveriez.

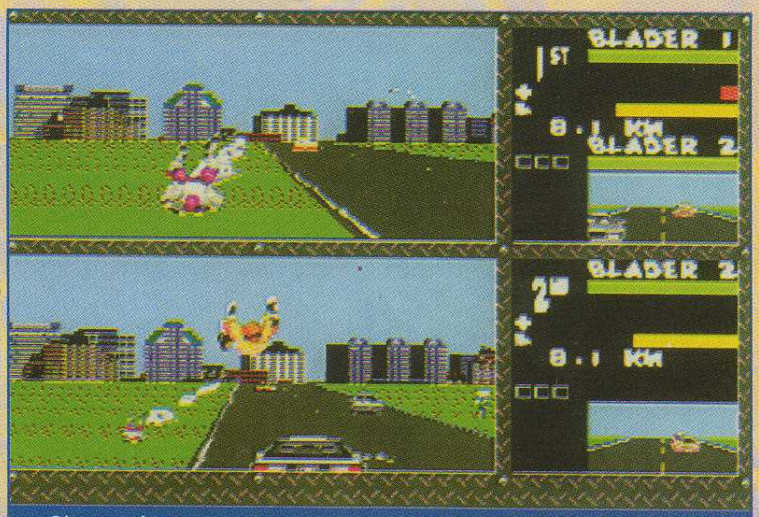
Les places situées à l'arrière des véhicules se défendent chèrement. Et un bon coup de batte, un !

SKITCHIN

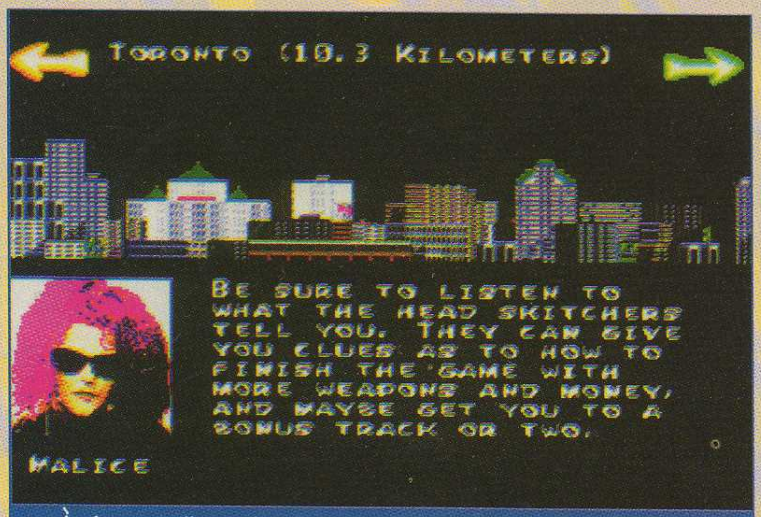


LE SAUT DE L'ANGE

Différentes figures sont réalisables quand vous sautez. Prenez un tremplin à toute vitesse, décollez, et, une fois en l'air, allez dans la direction choisie. Une fois retombé à terre, un jury un peu spécial vous accordera des notes. Elles ont valeur de bonus.



Sbamm ! Les deux joueurs se font exploser en même temps. Qui se relèvera le premier ?



À chaque ville, un leader. Je vous ai choisi la plus mignonne (mais pas la moins destroy) du lot.

de rien du tout qui peut faire du mal. Et puis les autres, de leur côté, ne se gêneront pas. Attention aussi aux obstacles (genre travaux de construction), se prendre un camion à l'arrêt, croyez-moi, ça stoppe net. Doté d'une réalisation de bonne qualité et bénéficiant d'idées très originales, Skitchin mérite nombre d'éloges. Seul regret : on a l'impression de se retrouver devant un Road Rash relooké.

Chris, n'aime les patins que quand il les roule.

Pas de quatre roues à l'horizon ? Alors n'hésitez pas à vous accrocher à l'arrière des motos.

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. SPORTIVE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON
difficulté	DURE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

en résumé

Une course de patins, ça sort des sentiers battus ! De bons moments en perspective, mais tout ça ressemble beaucoup à Road Rash.

GRAPHISME 90%
Les voitures et les obstacles rencontrés sont nombreux et correctement dessinés.

ANIMATION 93%
Excellente. Les mouvements des personnages sont criants de vérité.

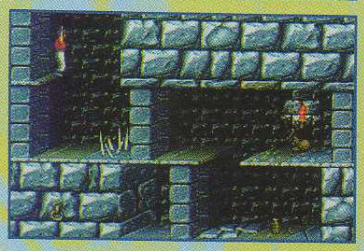
SON 97%
Les bruitages sont moyens mais les musiques, hard à souhait, fabuleuses.

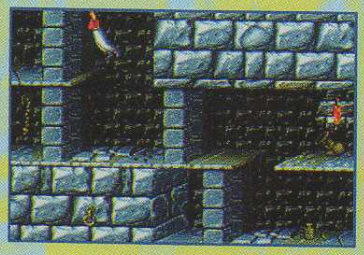
JOUABILITE 77%
Les commandes semblent réagir avec un temps de retard. C'est dommage.

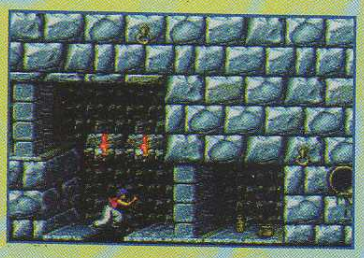
85

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

PRINCE OF PERSIA





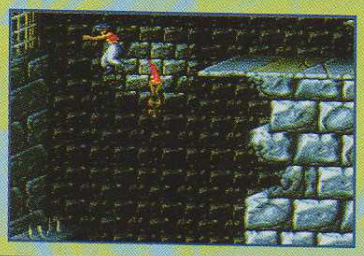


Dix fois que je teste ce jeu, adapté sur toutes les machines... J'ai pris du bide, je perds mes dents et mes cheveux, mais Prince of Persia, lui, n'a pas pris une ride ! Pour la version 3DO, c'est quand vous voulez !

Depuis sa sortie en 1990, Prince of Persia (prononcer « Pin's-Œuf-Persillade » pour faire plus chic) a été adapté avec succès sur toutes les machines, consoles comme micro. Cette version Megadrive démarre sur une intro inédite, dans laquelle on aperçoit la jolie frimousse de la fille du sultan, dont Jaffar, le méchant vizir, aimerait bien faire sa vizirette. Emprisonné au fond d'un sombre donjon, vous allez devoir vous évader, traverser le palais et grimper dans la tour au sommet de laquelle vous attend la belle, dont le regard de braise ne vous laisse pas totalement indifférent (et je ne vous parle même pas du reste !).

PASSAGES SECRETS

Certaines dalles du plafond s'effondrent dès qu'on les pousse un peu... dévoilant ainsi des salles secrètes.



Avec le nouveau hachoir « Jillette Blue 2 » la deuxième lame coupe le prince avant qu'il ne se rétracte !

Vous ne disposez que d'une toute petite heure pour retrouver votre dulcinée avant que Jaffar ne l'épouse ou ne la tue (en voilà un qui ne fait pas les choses à moitié !). C'est déjà mieux que 58 minutes (et Bruce Willis ne dira pas le contraire !), mais ça fait quand même pas lourd quand on a des centaines de couloirs truffés de pièges à se farcir ! Pics aiguisés, hachoirs géants, sol friable, duels à l'épée et chutes vertigineuses sont au menu. Heureusement, le héros répond aux commandes avec une précision diabolique et se montre

PRINCE OF PERSIA

éditeur
DOMARK

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
PASSWORD

continue
INFINI

difficulté
MOYENNE

durée de vie
LONGUE

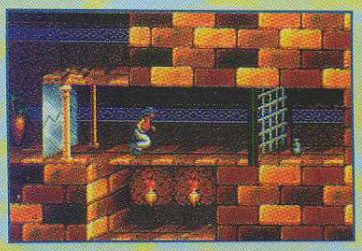
prix
A B C D E F

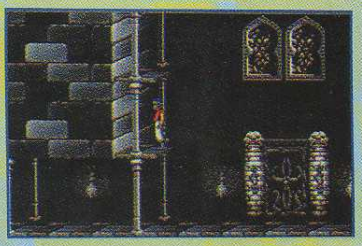
PLAYER FUN 92%

89%

SEPTIÈME NIVEAU

En bas à gauche du niveau une potion désactive momentanément les pièges, les gardes, et le mécanisme d'ouverture de la sortie. Inutile de régler votre téléviseur, le noir et blanc, c'est normal !





L'ignoble Jaffar a ses chouchous et certains gardes plutôt grassouillets semblent mieux nourris que d'autres.

capable d'effectuer les acrobaties les plus spectaculaires, servies par une animation d'un réalisme hors du commun.
Ici, pas question de foncer turban baissé, vous devrez apprendre à négocier avec prudence chaque piège et à actionner les mécanismes secrets qui déclenchent l'ouverture de la porte de sortie. C'est ce qui fait tout le charme de ce jeu de plate-forme pour une fois intelligent !

Little Big Marc,
que ça ne rajeunit pas !

en résumé

Jouabilité parfaite, excellent dosage d'action et de réflexion, superbe réalisation... Ce jeu est un grand classique indémodable.

ADRÉNALINE

Déclenchez l'ouverture de la sortie en marchant sur la plaque qui se trouve en haut à droite du niveau... Et magnez-vous le train pour sortir avant que la porte ne se referme.

Megadrive ou Super Nintendo, qui lave plus blanc ?

Je les entends d'ici les puristes : « Prince of Persia est mieux sur ma SNIN que sur ta Megadrive, tête de fion !... — Mais non, sur ma MD c'est bien mieux, tête de nœud ! »... Du calme, les pt'its gars ! Franchement, les deux versions se valent.
Les musiques sont plus jolies sur la SNIN mais plus variées sur la MD. Les décors de la SNIN bénéficient de plus de couleurs, mais ceux de la MD sont agrémentés de nouveaux petits détails. La SNIN propose des niveaux légèrement différents tandis que la MD reste fidèle à l'original sur Amiga. Le prince de la SNIN est bien plus élégant que son collègue sur MD (kitsch !), mais me semble en revanche un peu plus lourd et empoté (question de feeling !)...
Vous voyez, inutile de se battre !

GRAPHISME 82%
Les décors sont bourrés de détails et les couleurs bien exploitées.

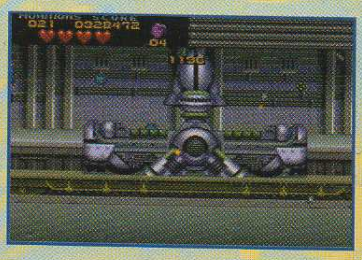
ANIMATION 95%
Mythique depuis quatre ans. Seul Flashback est parvenu à dépasser le maître !

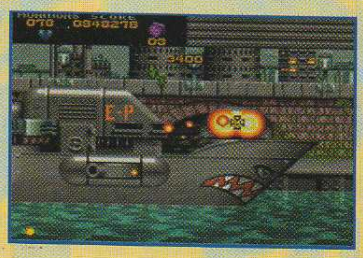
SON 83%
Les musiques n'ont rien d'inoubliable mais sont assez variées.

JOUABILITE 90%
Une fois qu'on y est habitué, le maniement du personnage est parfait.

BODY COUNT

Megadrive

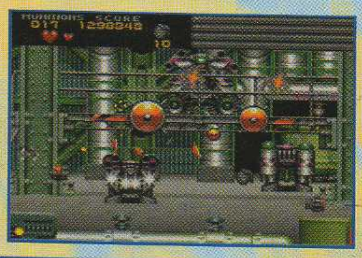




22, V'LÀ LES BOSS !
Découvrez avec ces photos l'ampleur de la tâche que vous aurez à accomplir face aux boss de fin de niveau.

Dans la lignée d'Operation Wolf, Body Count propose son lot d'émotions à l'amateur de tir sur cible et pousse le non-conformisme jusqu'à gérer la souris, pourtant peu coutumière des jeux estampillés « pur bourrin ».

Futur lointain. Après un conflit atomique, des hordes de mutants ont envahi la Terre. Leader du commando d'élite Body Count, vous devez restaurer la paix sur notre belle planète. Sortez votre arsenal car la tâche sera rude...
Cette introduction résume à elle seule le scénario et l'action de Body Count. Votre mission est de parcourir les différents niveaux du jeu pour exterminer la vermine mutante qui infeste la Terre. Votre seule chance de survie consiste à mettre à profit l'ensemble des armes et options à votre disposition : multiples types de grenades et de tirs, bonus d'énergie ou de protection. Vous vous sentirez tout de suite dans de meilleures dispositions pour affronter les boss de fin de level carrément coriaces.



Bouh ! qu'ils sont pas beaux. Il ne reste plus qu'une chose à faire : ravalement de façade à la mitrailleuse lourde...

SCHWARZIE, AU PLACARD !

Body Count est un jeu primaire, très primaire. Vous pouvez détruire-aussi bien vos adversaires que le décor. Oui vous lisez bien. Les lampes ou les micro-ordinateurs explosent sous l'impact de vos projectiles et le métro devient une véritable passoire. En jouant à deux, vous êtes sûr de ne rien rater et de rayer de la carte le voisinage. Et je vous conseille forte-

BODY COUNT

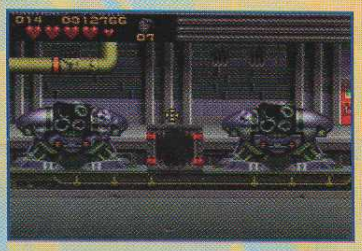
éditeur: SEGA
genre: TIR
joueur(s): 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: 5
difficulté: MOYENNE
durée de vie: MOYENNE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 88%

85

DESTRUCTION TOTALE

Admirez le souci du détail des programmeurs de Body Count. Comparez les deux lance-missiles et observez le nombre d'impacts sur la seconde photo. Effarant non !?



... et pour vous, ça sera ? Une grenade, si vous voulez. Chez nous, le mutant est toujours saisi à point.

ment de vous faire aider par un copain, le nombre d'ennemis présents à l'écran est phénoménal. Notons d'ailleurs le travail des graphistes qui se sont surpassés. Côté animation c'est aussi du tout bon.

Alors Body Count serait-il le jeu parfait ? Ma foi non, l'action répétitive diminue son intérêt et il est parfois difficile de distinguer son viseur au milieu de l'avalanche de sprites. Mais ne chipotons pas : voici le meilleur clone d'Operation Wolf qui ait jamais touché les circuits de la Megadrive.

Megadeth
tueur de mutants.

en résumé

Un jeu de tir extrêmement bien réalisé, mais à réserver plutôt aux mordus du genre. Quoique...

DEMOLITION MAN

Stallone n'a qu'à bien se tenir car si vous survivez à cette horde d'adversaires, pas de doute, vous serez le flic le plus redouté de la galaxie.

Les mille et une façons de casser du mutant

Il faut avouer que Sega a vu les choses en grand. En effet, pas moins de trois accessoires peuvent servir à contrôler votre viseur.

• Le paddle : le plus commun mais aussi un des moins pratiques. Le viseur se déplace assez lentement et il n'est pas toujours évident de répondre aux attaques.

• Le Menacer : le plus évident pour ce type de jeux. Mais vu la précision de l'engin, à éviter.

• La souris : elle débarque sur la Megadrive, c'est ici le top ultime La cible se déplace extraordinairement bien. Un seul problème : le jeu utilisant les deux boutons, il est impossible de faire de pause.

GRAPHISME 90%
Les plus beaux sprites jamais vus dans un jeu de ce genre sur MD.

ANIMATION 85%
Vraiment réussi. Tout bouge à une vitesse hallucinante.

SON 80%
On entend avant toute autre chose le chaos des armes.

JOUABILITE 90%
La prise en main est excellente dès le départ, surtout à la souris.

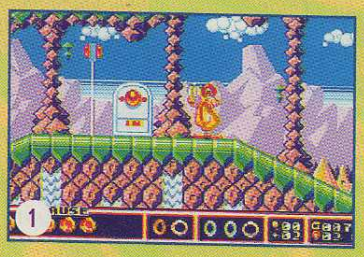
100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

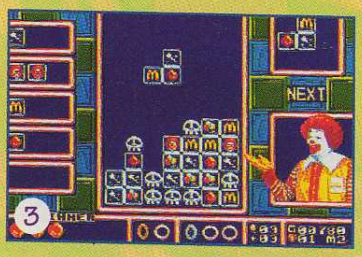
MAC DONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE

C'est Mac Do qui revient à la charge, avec sa tonne de viande hachée et de sauce dégoulinante. Comme de bien entendu, on va avoir droit à un jeu de plate-forme, plutôt destiné aux tout petits, mettant en scène Ronald, le clown carnivore. Bon ap'!

Quand notre hamburger-héros, se lance à la recherche d'un trésor perdu, c'est l'aventure qui commence. L'histoire est simple : Ronald ne possède au départ qu'un quart de la carte du trésor. Il va d'abord récupérer les trois autres fragments, détenus par de sombres individus, avant de s'attaquer au trésor lui-même, gardé par le dernier boss.

Avant d'atteindre les boss, notre héros devra à chaque fois traverser de nombreux mondes. Première mission : trouver sa route au sein de tableaux aux décors beaux, variés et plus ou moins labyrinthiques. Deuxième mission : éviter les myriades de





LES CAVERNES D'ALI DONALD

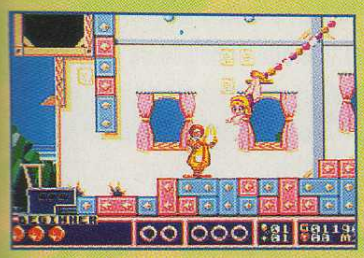
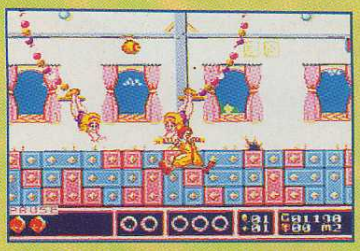
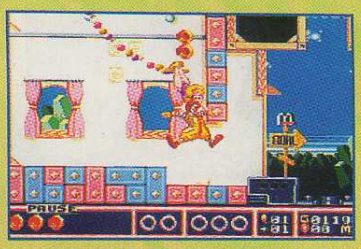
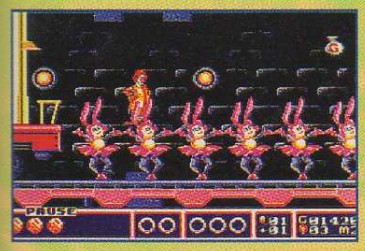
Certaines portes (photo 1) vous permettent de faire le plein en énergie et options indispensables en mode « expert ». À la boutique, faites vos emplettes (photo 2). Quant à cette séquence jeu (photo 3), elle rappelle étrangement Columns. Avec, à la clé, des d'options à gagner.

Tout fout l'camp

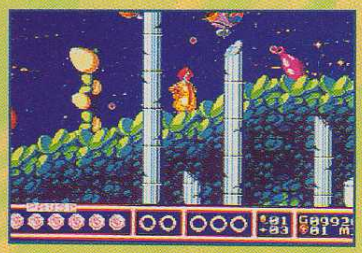
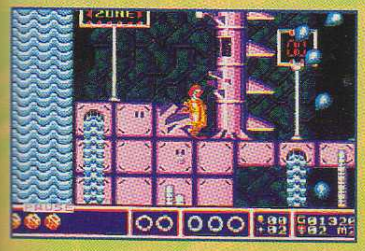
Pour avoir affronté les quatre boss de Mac Donald's Treasure Land Adventure, j'en finis par me demander si l'on respecte encore quelque chose en ce bas monde. Pensez donc : quand ces tristes sires émettent leur rayon maléfique (ce que le premier boss s'apprête à faire sur la photo), il faut délibérément venir se placer à l'intérieur de ce rayon afin de se faire happer un joyau (un point de vie !). Quand le boss se met à mâcher la pierre, et seulement là, on peut commencer à lui balancer un tir de poudre magique. En effet, la mastication de nos précieux points de vie constitue leur seul moment de vulnérabilité. Heureusement que Hamburglar a refilé le tuyau à Ronald : qui aurait pu spontanément songer à élever l'auto-mutilation au rang de science de survie ? C'est tout simplement contre nature et il faut être sacrément vicieux pour concocter un truc pareil.

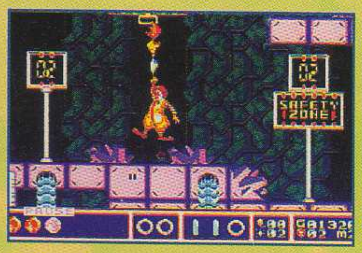
Pas la peine d'essayer de dégommer celui-ci : ce n'est qu'un boss qui vient vous narguer avant la fin de son niveau.

QUELQUES SÉQUENCES FUN

La femme est-elle l'avenir de Ronald ? Les unes le balancent comme un vulgaire paquet de linge sale tandis que les autres le portent délicatement sur fond musical de Tchaïkovski. Allez donc comprendre quelque chose au sexe dit faible...



Les voyages forment la jeunesse : on y apprend, entre autres, qu'il y a des safety zones dans les entrailles des dragons et que l'espace est bourré de charmants petits monstres qui n'ont d'onirique que l'apparence.

petites créatures désopilantes qui les infestent. Ronald choisira, selon les cas, de les dégommer par un tir de poudre magique (arme dont l'efficacité peut être amplifiée par certaines options), ou de carrément les éviter en sautant ou en lançant ses foulards pour s'agripper à l'étage supérieur. En mode « débutant » et même « normal », la mission est aisée. Très agréable étant donné la fluidité de l'action mais presque trop facile. Les tableaux sont bien garnis en options de toutes sortes (surtout en « golds », la monnaie du pays). Par contre, en mode « expert », deux petites erreurs à peine et voilà Ronald renvoyé, non pas au début du tableau, mais au tout début du level. Un peu contrariant tout de même. Bien qu'il ne soit pas franchement nécessaire de faire de la pub à la marque de fast-food, on est forcé de reconnaître la qualité de ce soft. Rien de radicalement nouveau sous le ketchup si ce n'est un jeu très sympa.

Calamity

Megadrive

MAC DONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE

éditeur	TREASURE TM/SEGA
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	OUI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 90%

en résumé

Un jeu très agréable dans son ensemble mais irrégulier : il est soit un peu trop facile, soit carrément hyper difficile.

80%

GRAPHISME 85%
Des décors beaux et soignés, avec un appréciable souci du détail.

ANIMATION 80%
Une animation correcte, sans ralentissements apparents.

SON 70%
Musique un peu lassante à la longue. Il n'y a pas assez de ruptures de rythme.

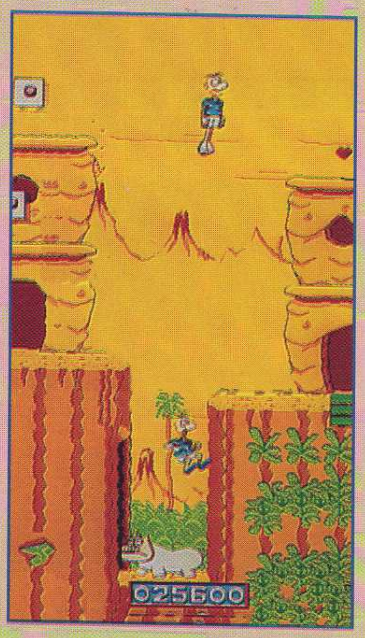
JOUABILITE 88%
Excellente maniabilité du personnage dans toutes les situations.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

NORMY

Normy s'adresse sans nul doute aux plus vieux d'entre vous. Il déborde d'un humour dont tout le monde n'appréciera pas les finesses. Place à ce nouveau héros parti à la recherche de quelques jolies filles kidnappées par de méchants extraterrestres.

LE JUMP PIG



Pour certains c'est le saute-mouton, pour Normy, c'est le saute-cochon ou, plus exactement, le « saute sur le cochon » ; ce qui lui permet de se sortir de culs-de-sac ou tout simplement d'atteindre des endroits inaccessibles. Le cochon sert de trampoline et plus vous rebondissez dessus, plus vous décollez haut. Très drôle à faire et à voir.

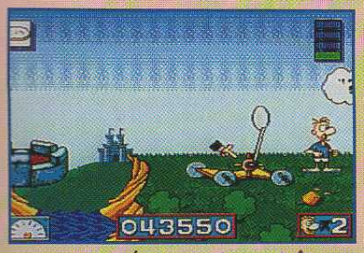
Waouh ! il est méga cool ce Normy ! Alors que la majorité des héros s'évertuent à vouloir sauver le monde, lui, il préfère s'occuper de retrouver des greluches en bikini, fraîchement enlevées par une drôle de soucoupe. Sauvetage délicat d'ailleurs, vu que notre ami n'a rien du guerrier pure souche ; il serait plutôt du style babacool (vous savez, le genre de type qui se balade en chaussettes au bureau avec du reggae plein la tête, comme certains maquettistes que je ne nommerai pas). C'est peut-être pour ça qu'il me plaît autant : il ne ressemble vraiment à personne d'autre. Mais ne vous méprenez pas

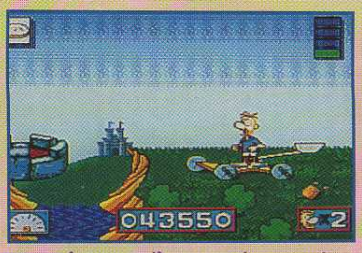
Normy mon ami

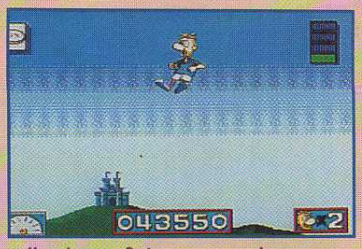
Notre rencontre eut lieu lors d'une nuit enneigée de février. J'allais regagner mon chaleureux foyer lorsqu'Iggy déposa un jeu sur mon bureau en me demandant de regarder ce qu'il valait. Confortablement installé dans la salle de test, je branchais donc la console. La petite intro du jeu m'apprit qu'un gros vilain d'extraterrestre avait kidnappé les copines de Normy, celles qui se faisaient dorer sur la plage en bikini. L'affaire était donc très sérieuse et pour des raisons exclusivement masculines, je décidai de m'intéresser à son cas. C'est en cours de route que le coup de foudre se produisit. Normy, le héros était si cool et drôle à la fois, que je ne pus m'empêcher de craquer pour lui (en tout bien tout honneur évidemment). À partir de ce moment-là, une grande aventure franchement sympathique commença. De l'âge de pierre à la soucoupe volante de l'extra-terrestre, notre brave Normy, évolue dans ce jeu de plate-forme sans jamais se départir de son humour. Une qualité trop rare dans les jeux vidéo pour être passée sous silence.

Non ! mais arrêtez de pousser derrière ou je vais finir par me ramasser ! Comment ça « justement »? Vous plaisantez là ?

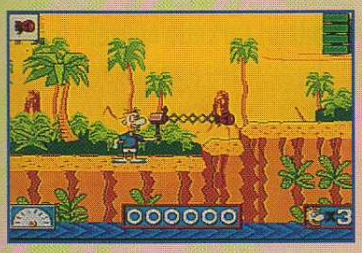
NORMY

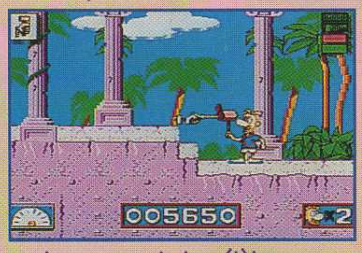






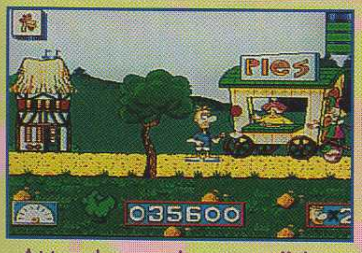
Coincé au pied du château, Normy n'a pas d'autre alternative que celle de se faire catapulter dans les airs pour sauver une de ses « babes ».

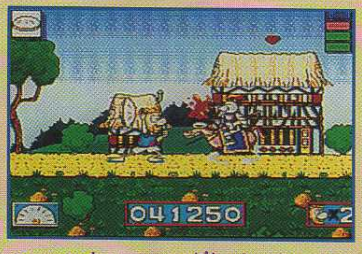




Dans le premier niveau, un gros dino va vous barrer la route. Vous devrez alors user de la célèbre ruse « Je l'attendris et je saute après ».

Les armes ? Bonne question mon petit Wonder. Notre ami dispose d'une large palette d'armes dont les plus drôles sont sans conteste les marteaux « toonesques ».





Attendez que le « tartoïolo » vous concocte une petite tarte et empressez-vous de vous en emparer pour entarter à tout va vos ennemis médiévaux.

pour autant, car, malgré son air nonchalant, il se révèle vif et rapide une fois le « dash » enclenché. Fort heureusement d'ailleurs, étant donné la variété des obstacles qui l'attendent. À toutes les époques et aux quatre coins du monde, il foulera de ses espadrilles, des contrées hostiles peuplées d'ennemis en tout genre. Mais pas de panique, Normy n'est pas du genre à partir sans armes, il dispose en effet d'une panoplie hilarante qui va du marteau multifonction à la tarte à la crème. Le tout dans une ambiance BD (y a même des bulles) franchement drôle. La variété de l'action, qui constitue, selon moi, un atout important pour ce type de jeu, est très riche, dissipe (ainsi que les gags) toute lassitude, et offre au joueur un splendide jeu de plate-forme qui, j'en suis sûr, vous étonnera par son originalité et sa drôlerie. C'est normydable !

El Didou,
membre du fan club « I love Normy ».

éditeur
ELECTRONIC ARTS

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
NON

continue
3

difficulté
MOYENNE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 90%

en résumé

Trop délirant pour plaire à la majorité des joueurs, Normy saura se constituer un noyau dur de fans.

82

GRAPHISME 80%
Un doux mélange de Reiser et de Matt Groening . On aime ou on déteste.

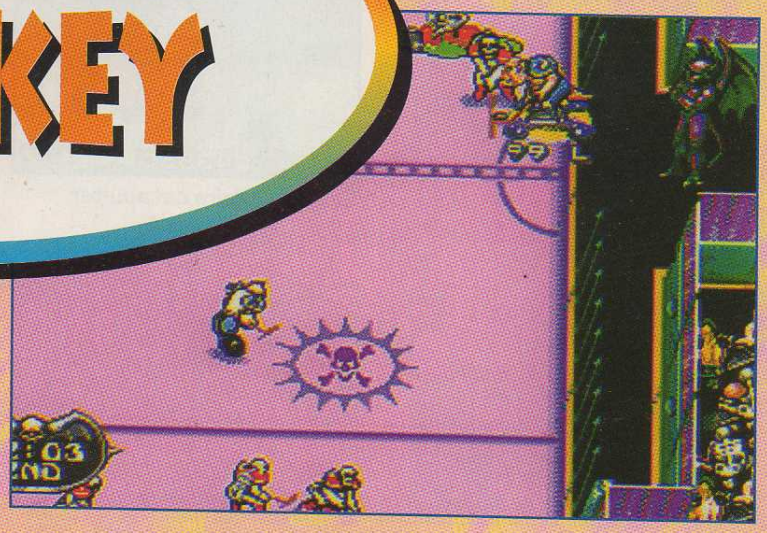
ANIMATION 80%
Sans être un dessin animé, les mouvements sont souples et agréables.

SON 75%
Les musiques collent aux décors et les quelques bruitages sont sympa.

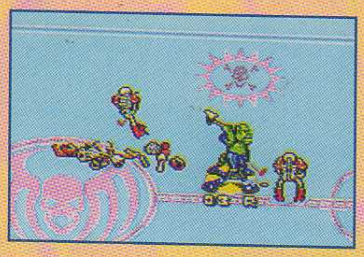
JOUABILITE 70%
Parfois de légers problèmes pour sauter lorsqu'on est collé aux obstacles.

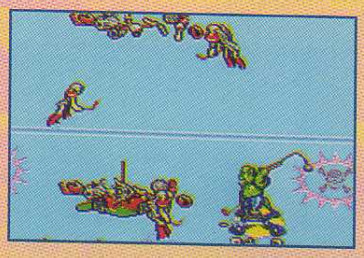
100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

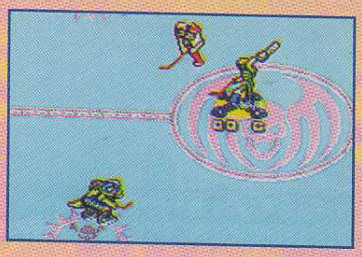
MUTANT LEAGUE HOCKEY



Le hockey, une histoire d'hommes ? Vous plaisantez, l'être humain est trop tendre ; même lorsqu'il plaque la tronche de son adversaire contre le Plexiglas... Non, croyez-moi, le hockey, c'est une histoire de mutants ! Alors petit, tu les chausses ces patins à lame coupante ?







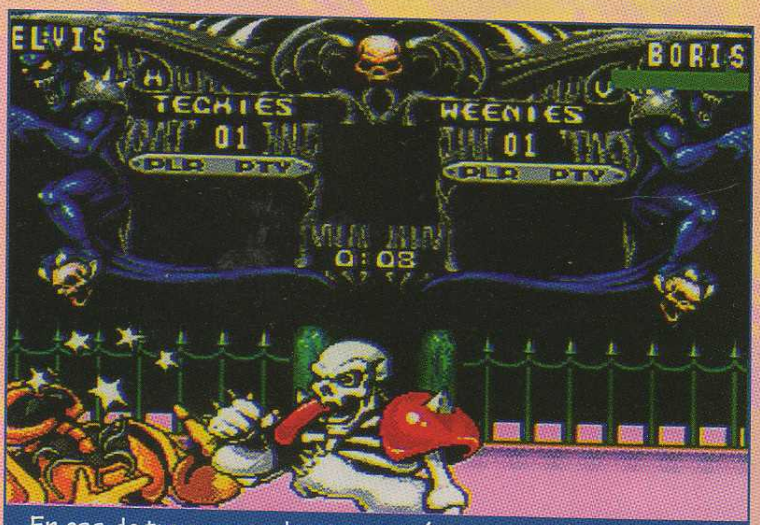
LES ARMES DES GLACES

Le public en délire vous envoie toutes sortes d'armes pour que le match se corse et que les coups portés à vos adversaires soient plus meurtriers. Des tronçonneuses, des fléaux (vous savez, la boule piquante au bout d'une chaîne), des haches... enfin bref, l'arsenal complet du bourrin médiéval vous attend sur la glace.

Amis sportifs, bonsoir et bienvenue au tournoi le plus gore de l'histoire du hockey. Pas de règles ou si peu et une seule devise : si un mutant t'accule... cogne ! La pitié, il ne connaît pas, tous les coups sont permis, surtout les plus bas. Trois types de jeu s'offrent à vous : le match normal, le tournoi — qui vous opposera aux différentes équipes — et le super tournoi ou « deux sur trois » au cours duquel vous devrez battre deux fois l'équipe adverse avant de pouvoir affronter la suivante. Seul ou à deux, préparez-vous à vivre un combat plutôt qu'une partie de hockey. Car même si votre but est de faire

L'avis de l'abbé Toneuse, pacifiste

Mes biens chers frères,
Dans ma soif de connaissance, je me suis penché (point trop d'ailleurs, vu les mœurs de quelque joueur canadien devenu chanteur) sur cette nouvelle forme de hockey très particulière. Avisé par frère Milouse de Saint-Eustache qu'une rencontre sportive avait lieu dans notre belle bourgade, je pris sans hésiter la route du stade, au guidon de mon fidèle cyclomoteur. Une fois arrivé sans encombres, je pénétrai dans l'enceinte infernale. Quelle ne fut pas ma stupeur lorsque je vis la tête des participants et de leurs supporters : une horde de monstres. Je commençais ma croisade en sermonnant mon voisin qui lançait sur la patinoire moult cocktails Molotov ; quelques minutes plus tard, un coup de boule mit fin à notre conversation et, tout en redressant mon appendice nasal, je me dirigeai vers les joueurs, espérant les convaincre de ne rien commettre d'irréparable...
Mais rien n'y fit. La violence est le fer de lance de ce jeu.

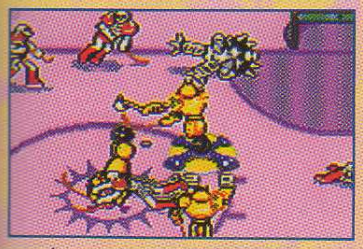
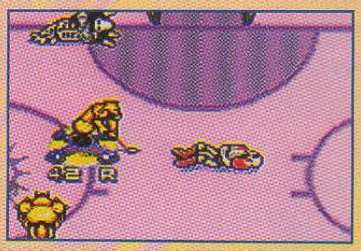
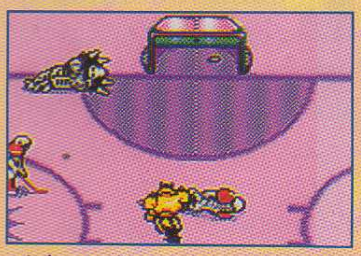


En cas de trop grosse baston, cet écran apparaît, vous devrez alors combattre en face à face avec un seul objectif : tuer.

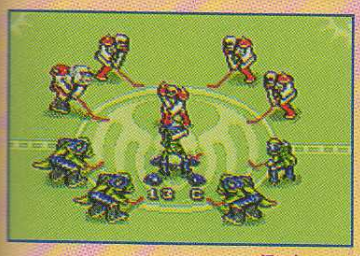
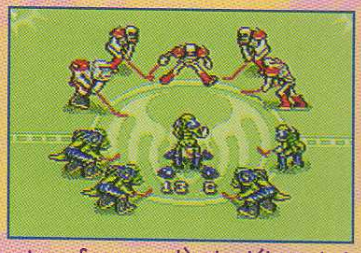
LES TACTIQUES DU DIDOU

Première leçon : l'empalement. Placez-vous derrière un gros pas-beau qui longe les bords, attendez un pic meurtrier et balancez-lui une bonne mandale ! Et hop ! le voilà empalé.

Petit deux : l'attaque « ni vu ni connu j't'embrouille ». Assez simple, on fonce dans le tas en faisant passer le palet de la gauche vers la droite et, une fois près du but, on canarde.

Le petit trois c'est « bute le goal, t'auras le champ libre ». Faites sortir le gardien de sa cage et assommez-le à coups de hache, puis replacez-vous et marquez votre but en douceur.

Et le petit quatre : frappez dès le début de la mise en jeu.

rentrer le palet dans la cage, vous passerez plus de temps à rétamer vos ennemis (car eux ne se gêneront pas pour le faire). Pour combattre, vous disposez d'armes que vous devrez ramasser sur la glace ; mais même sans arme le danger reste permanent puisqu'on peut distribuer des claques et que la patinoire est truffée de pièges en tout genre : trous dans la glace, ailerons de requin, cocktails Molotov et j'en passe ! En gros, Mutant League Hockey, c'est du hockey version Mad Max et je dois avouer que c'est pas mal du tout : agréable à jouer, riche en action et, malgré un côté hardos, très drôle — lorsqu'on revoit les derniers coups, à l'aide de l'instant replay. La possibilité de jouer à quatre avec le Four Way Play (mais pas avec le Four Player Adaptor de Sega) est un gros plus. Toutefois, vu la chouette ambiance qui règne sur la piste, je vous déconseille d'y jouer devant vos parents.

El Didou

wanted morts ou vifs Stef & Milouse.

Megadrive

MUTANT LEAGUE HOCKEY

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. SPORTIVE
joueur(s)	1 OU 2
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 80%

83%

en résumé

Tout le contraire d'une simulation réaliste comme NHL Hockey. Un jeu complètement délirant. On y prend vite goût, surtout à quatre.

GRAPHISME 75%
Les mutants sont plutôt chouettes mais un peu plus gros c'eût été mieux.

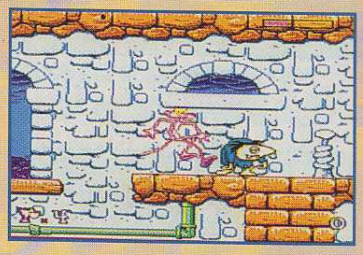
ANIMATION 80%
Pas mal du tout, on patine sans patiner. Tout va comme sur des roulettes...

SON 70%
Rien de transcendant, mais rien de désagréable non plus.

JOUABILITE 80%
Très jouable avec des commandes d'une simplicité enfantine.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

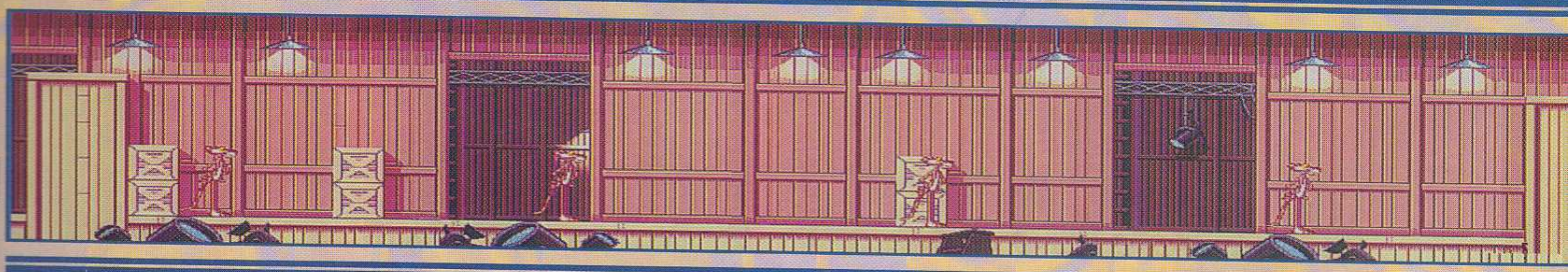
PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD



COMME DANS LE DA
La Panthère a des mimiques impayables. Son animation est excellente et fidèle au dessin animé.

Si je vous dis « Rose, longiligne, féline et drôle » à quoi pensez-vous ? À la Panthère rose bien sûr ! Elle nous arrive plus astucieuse que jamais sur Megadrive. Mais voyons tout ça d'un peu plus près.

Encore de drôles d'aventures pour notre célébrissime Panthère puisqu'elle se retrouve dans les studios de cinéma de la MGM. Nous la verrons donc vedette de plusieurs films connus comme *Une chatte sur un toit brûlant*, *Tarzan* ou *Frankenstein*. Eh oui, cinéphiles adorés, les niveaux de ce jeu de plate-forme évoquent des grands classiques du septième art. À la différence de la plupart des jeux de plate-forme, les levels ne s'enchaînent pas de manière linéaire. Vous commencez dans un tableau faisant allusion à *Maman j'ai rétréci les gosses*, à partir duquel vous avez accès au niveau de votre choix. Cette liberté de mouvements se retrouve un peu partout dans le jeu. Ainsi, dans le château hanté, il faudra repérer son chemin au milieu d'un dédale de pièces.



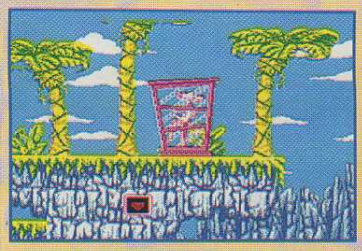
Dans Pink Hood, évitez de tomber à l'eau car le courant est si fort qu'il vous ramène au début.

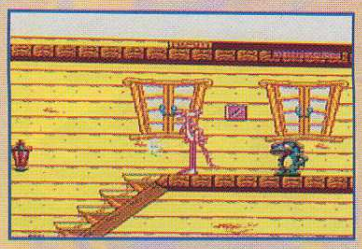
HUMOUR ROSE

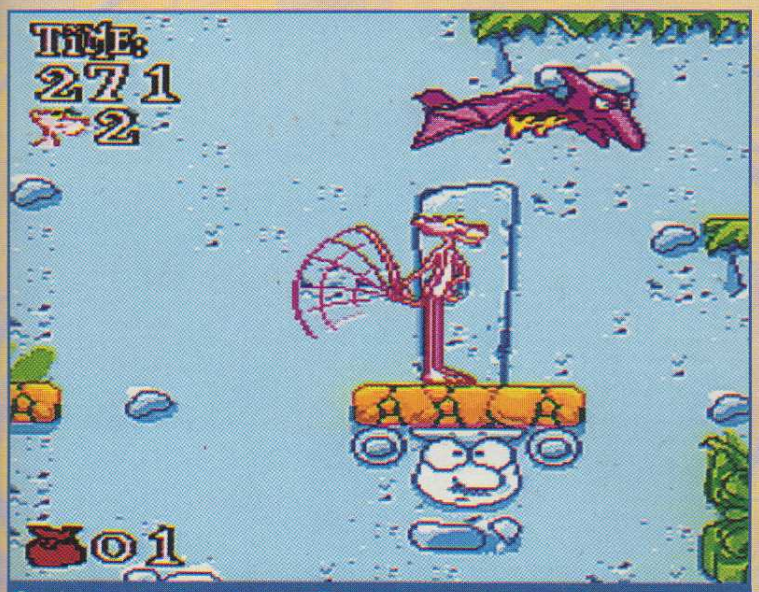
Comme dans le cartoon, l'humour tient une place très importante. Les décors sont délirants (un frigo, l'intérieur d'un poulet, un verre de limonade...), mais vous allez aussi mourir de rire devant les mimiques de ce perso délirant ou celles de ses nombreux ennemis : des santiags, des pirates, des rondelles de citron... Peu sensible

PINK ASTUCE

Une fois que vous avez trouvé ce carré rose (non ce n'est pas un film érotique), vous aurez droit à une aide (un tapis volant, un pont...) dans la cabine téléphonique.





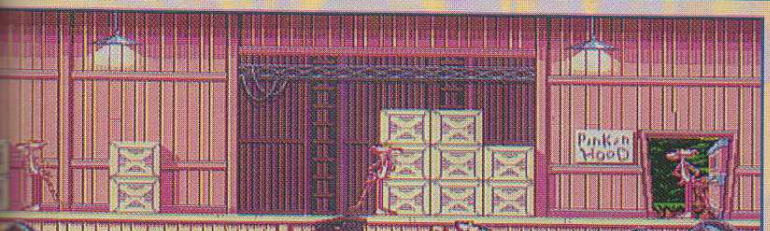


Ce niveau est gigantesque. Dommage que les graphismes fassent penser à un dessin d'enfant de trois ans.

au charme de ces ennemis rigolos, notre Panthère rose s'en débarrasse à l'aide de son coup de poing digne de celui de Mohamed Ali.

Malgré une jouabilité qui laisse parfois à désirer, cette cartouche est somme toute très sympathique. Les graphismes restent en général plutôt simplets mais ils collent bien à l'ambiance du DA, avec en fond la musique archi connue de Mancini. De quoi passer des heures à fredonner : « Quand elle me prend dans ses pattes, je vois la vie en rose... »

Mahalia,
rose de bonheur.



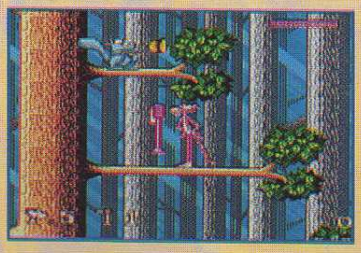
SÉRIE ROSE

Les graphismes les plus beaux sont ceux des scènes intermédiaires : des backstages dans lesquels notre Panthère rose se fait attaquer par des projecteurs et des caméras.

Tout, tout, tout, vous saurez tout sur les options

Tâchez de fouiller les tableaux de fond en comble. En effet, il y a plein d'options à trouver. Vous ne pourrez pas échapper aux inévitables 1up, aux potions d'énergie, mais vous tomberez aussi sur toutes sortes d'objets (marteau piqueur, feu tricolore...) qui vous aident à éliminer les ennemis. Leur utilisation est simple.

Lorsque vous vous promenez dans une zone dangereuse, lâchez l'objet. Il avancera droit devant en exterminant les adversaires qui traînent sur sa route. Il ne reste plus qu'à le suivre tranquillement. Pratique, non ? Attention, leur effet est de courte durée.



Megadrive PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD

éditeur	TECMAGIC
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	3
difficulté	MOYENNE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 81%

en résumé

Un bon petit jeu qui n'a rien d'un grand classique mais qui vous fera passer des heures agréables dans une ambiance fidèle au dessin animé.

80%

GRAPHISME — 82%

Des décors simples mais pleins de personnalité et même parfois assez surréalistes.

ANIMATION — 83%

Impeccable, rien à redire. Le bonheur, c'est simple comme une bonne animation !

SON — 78%

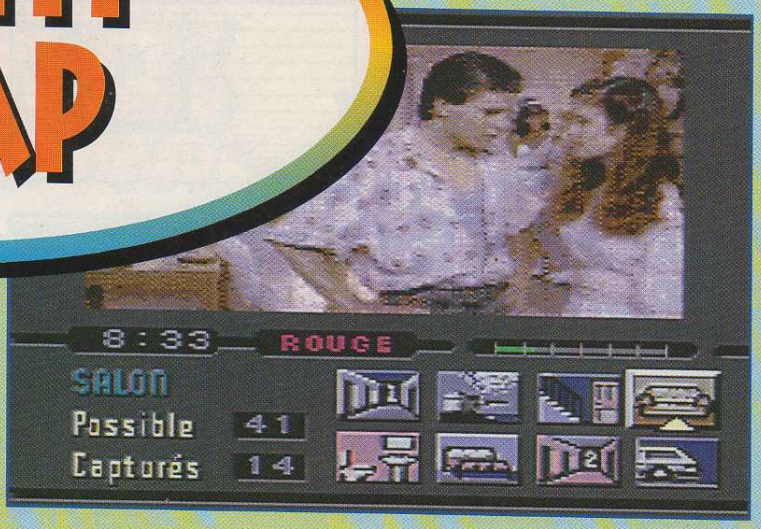
La musique est géniale bien sûr mais les bruitages « sonnent » pauvres.

JOUABILITE — 71%

Le perso ne répond pas toujours très bien et son tir est difficilement gérable.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

NIGHT TRAP



KILL THEM ALL !
Les pièges rivalisent de sadisme. Un affreux pourra finir, entre autres, écrasé, carbonisé ou jeté dans une fosse !

Auréolé d'un fort parfum de scandale, Night Trap atteint les côtes françaises. L'attente aura été fructueuse puisque,

Tout comme Ground Zero Texas et Double Switch, Night Trap appartient à la famille en expansion des films interactifs. Cette séance de « cinéma » nous plonge dans l'intrigue sordide d'une série B d'horreur. Cinq jeunes filles s'apprêtent à passer un paisible week-end à la campagne. Elles ignorent que la maison qui les abrite a déjà vu disparaître des adolescents. Les autorités vous ont chargé de les protéger et d'élucider le mystère.
Votre arme ? Le système de sécurité de la bâtisse. Car le manoir est truffé de caméras et de pièges. Ayant pris le contrôle du système, vous pouvez surveiller l'ensemble des pièces, éliminer tous les intrus. Et il y en a ! Épier la vie des occupants est également important. En plus de vous fournir des indices sur ce qui se trame (visiblement, les visiteurs aiment bien le sang et certains habitants ne sont pas innocents dans l'affaire), cette activité d'espionnage vous permettra de savoir à quel moment les codes activant les pièges sont modifiés. Vital car sans le bon code, aucun piège ne pourra fonctionner.
Comme les jeux de sa catégorie, Night Trap ne plaira pas à tous. Les détracteurs du genre (allô, Crevette !) lui

pour le même prix, nous récoltons une version entièrement doublée en français. Ça va saigner dans les chaumières !

Malgré ses allures de baroudeur, ce pseudo-Rambo va se faire capturer par les vampires et finira saigné à blanc.

ÇA C'EST DU MODE D'EMPLOI !

Le générique : dans un van caché au fond de la campagne, des agents secrets vous expliquent votre mission ainsi que le maniement des commandes.

Jolie scène mais l'ombre dans la douche laisse présager le pire. Si vous ne déclenchez pas un piège, la belle est perdue.

reprocheront son action sommaire et répétitive : on regarde, on écoute, on actionne des pièges au bon moment... Ils n'auront pas tort. Les amateurs (dont je fais partie) souligneront au contraire combien il est fascinant de prendre ainsi les commandes d'un film, que l'intrigue est passionnante (surtout avec les doublages permettant de comprendre vraiment toute l'histoire), et que l'ensemble dégage suffisamment de charme pour faire délirer un joueur pendant des nuits entières.

Iggy,

appelez-moi Francis Ford Coppola

WAOUH, LES MEUFS !

Amis obsédés sexuels, réjouissez-vous : Night Trap met en scène une belle brochette d'adolescentes livrées à la convoitise d'ignobles vampires (gnark, gnark !).
Yassine et Michel, nos stagiaires, ont insisté pour vous proposer une sélection de poses des donzelles. Vous conviendrez avec moi que le directeur du casting est un homme de goût.

Pourquoi t'es tout blanc ?

Night Trap traîne un lourd passif derrière lui. Avec Mortal Kombat, ce jeu est en effet la principale cible du mouvement de protestation contre la violence dans les jeux vidéo. Il s'est même carrément vu retirer de la vente sur le territoire US.
Reconnaissons que le trublion ne fait pas dans le bon goût.
Les vampires périssent dans d'atroces souffrances, les victimes se font allégrement embrocher comme de vulgaires pièces de bœuf ou vider de leur sang dans un festival de cris de douleur... Bref, c'est une véritable horreur ! Blurp. Je vous laisse, je crois que je vais aller respirer un peu d'air frais.

Mega CD
NIGHT TRAP

éditeur	SEGA
genre	FILM INTERACTIF
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 94%

86

en résumé

Un « jeu/film » novateur aussi fascinant que déroutant. On aime ou on déteste mais une chose est sûre : c'est l'un des titres forts du Mega CD.

GRAPHISME 94%
C'est (presque) un film ! Mais la vidéo de Ground Zero Texas est encore plus réussie.

ANIMATION 97%
C'est (presque) un film ! Ah, tiens mais il me semble que je l'ai déjà dit...

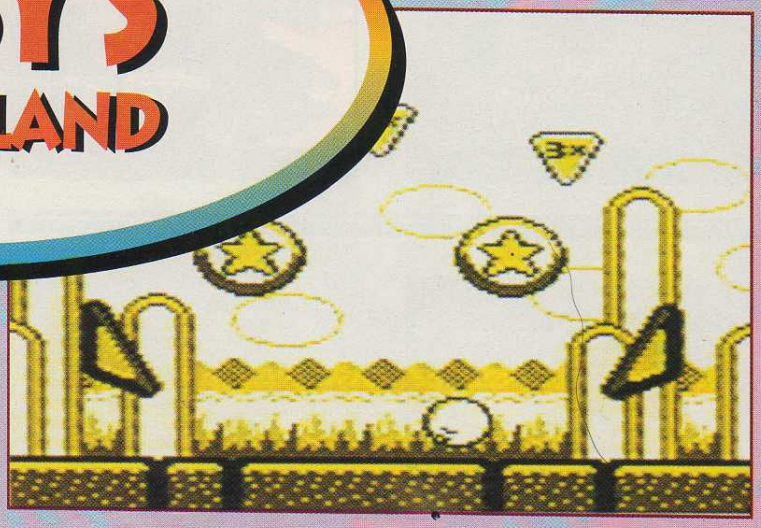
SON 99%
Voix en français, hurlements, bruits angoissants en tout genre, musiques, ça c'est de

JOUABILITE 80%
Correcte mais l'essentiel de l'action consiste à déclencher des pièges au bon moment

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

KIRBY'S PINBALL LAND

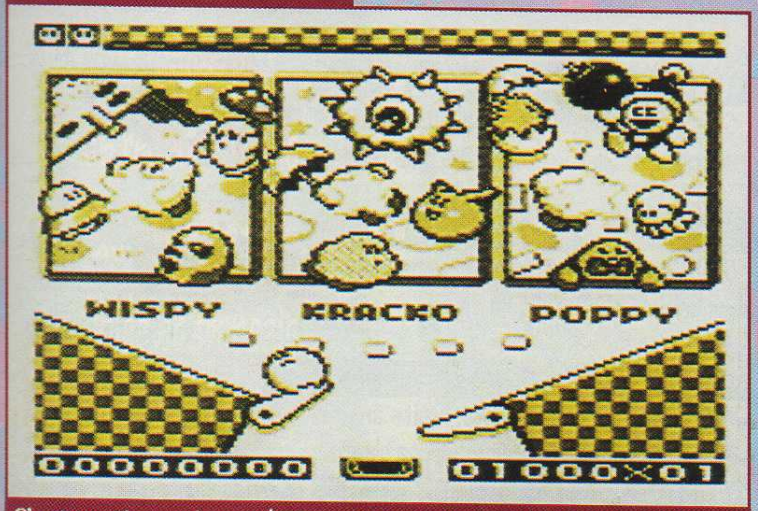
Kirby, notre ami replet, revient dans un rôle original : une boule de flipper ! C'est sûr, il a le profil de l'emploi mais on ne s'attendait pas à le retrouver sous cette forme...



Après Kirby's Dream Land qui connut un franc succès sur Game Boy, le héros de Nintendo revient pour de nouvelles aventures monochromes. Mais plutôt que de pomper sur l'épisode précédent, les programmeurs ont préféré changer radicalement de genre. Car comme son nom l'indique, Kirby's Pinball n'est pas un jeu de plate-forme mais il s'agit bel et bien un flipper.

BOULE QUI ROULE N'AMASSE PAS MOUSSE...

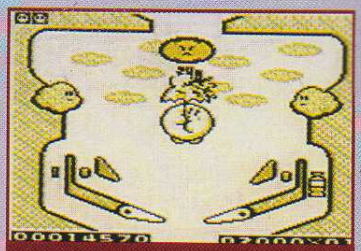
Pinball Land, le pays que vous devrez explorer, se compose de trois flippers divisés chacun en trois étages (sans compter les salles de bonus). Pour l'occasion, Kirby se transforme donc en boule que vous manipulez à l'aide de flips. Votre tâche consistera à faire monter notre héros jusqu'au sommet de chaque flipper, où il rencontrera un boss qui garde l'accès menant au monde suivant. En rebondissant, Kirby détruira tout (ennemis, cibles...) sur son passage et amassera des bonus à ne plus savoir qu'en faire. Lorsque vous aurez éliminé les trois vilains, il ne vous restera plus qu'à défier le roi Dadidou, le super-méchant. Et après, c'est tout ? C'est fini alors ? Eh non ! Recommencez le tout et essayez de faire plus de points.



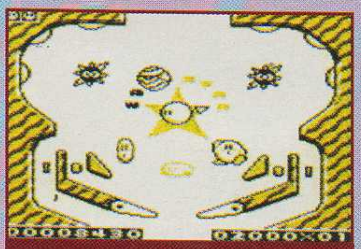
C'est au niveau de cet écran que vous pouvez choisir le monde que vous allez visiter en premier. Et il y aura aussi l'extraball.

Fan de flip, écoutez-moi !

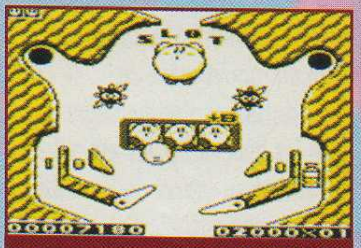
En me penchant sur mon passé, je me revois en train d'arpenter les rues à la recherche d'un café qui pourrait me procurer ma dose de nouveauté « flipperistique ». Ce statut de fan me pousse à chercher toujours plus de réalisme dans les flippers sur console. De ce côté-là, j'avoue être un peu déçu par le flip de notre ami Kirby. Car le moins qu'on puisse dire est que ce jeu ne colle pas à la réalité, malgré des efforts certains. Par exemple, il est possible de remuer le flipper pour modifier la direction de la bille. Vous pourrez même gagner une extraball après avoir anéanti un monstre. Notons aussi que les rebonds de la bille (pardon, de Kirby !) sont assez plausibles. Mais au fond, dites-moi quel réalisme on pourrait bien attendre d'un flipper dans lequel déambulent des monstres, qui ne donne pas de partie gratuite et qui ne tilte jamais ! Non, Kirby's Pinball n'est définitivement pas une simulation. Ah ! qu'est-ce que j'aurais aimé pouvoir claquer comme au troquet...



Ce Kirby ouvre son parapluie lorsqu'il pleut, c'est normal ; mettez-vous dessus et il vous enverra au niveau suivant...



Quand vous aurez détruit les six masques qui se trouvent sur les côtés (à l'origine), allez au centre de l'étoile



Le but : faire tourner la roulette par le passage du haut pour arriver à un autre écran ou dans une des warp zones !

KIRBY'S PINBALL LAND

éditeur
NINTENDO

genre
FLIPPER

joueur(s)
1

sauvegarde
OUI

continue
NON

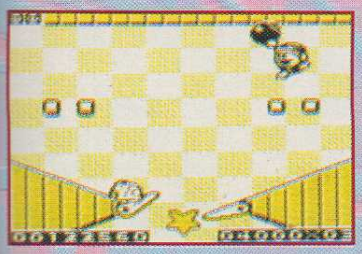
difficulté
MOYENNE

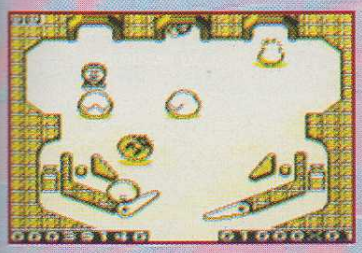
durée de vie
ASSEZ COURTE

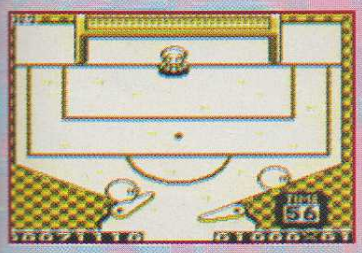
prix
A B C D E F

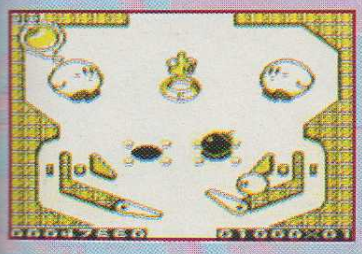
PLAYER FUN 70%

87%



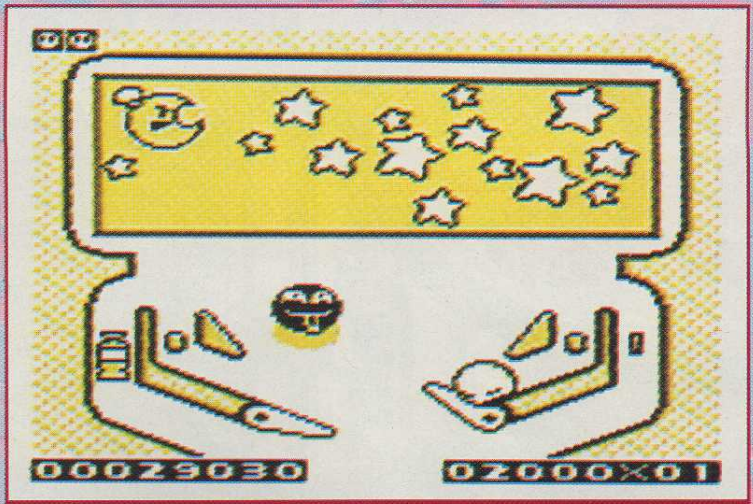




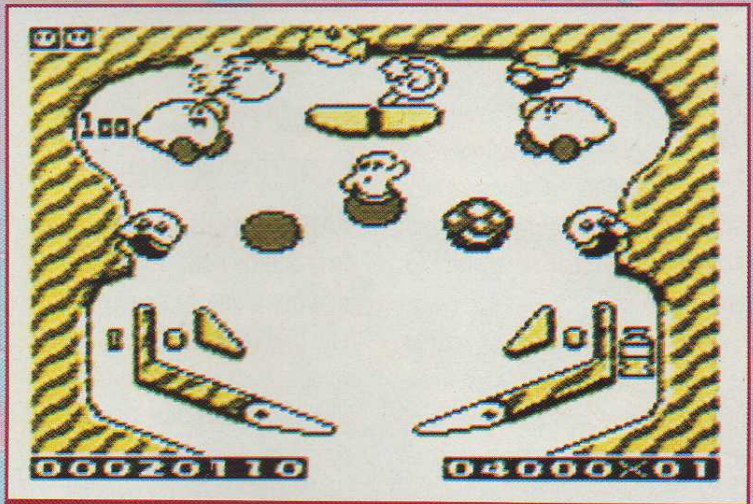


LE MONDE DES FRÈRES POPPY

Depuis le bas où vous envoyez la boule jusqu'au boss (qui va se dédoubler), il y a trois écrans. Ajoutez-y le bonus stage où il faut marquer des buts pour récolter des points. À vous de découvrir comment on passe de niveau en niveau...



Le soleil fait place à la lune qu'il faut toucher à trois reprises avant de pouvoir accéder au boss du monde de Kracko.



Dernier stage du monde de l'arbre où il faut détruire les trois champignons et attraper une étoile en haut de l'écran.

Alors si comme moi vous aimez les flippers réalistes, ceux qui réagissent comme la machine du bistrot du coin, vous serez plutôt déçu par ce jeu.

QUAND KIRBY TILTE

Par contre, si vous recherchez un jeu sympa, assez original et pas trop facile, vous en tenez un. Si en plus, vous aimez la petite boule boulimique et les persos qui peuplent son univers, votre bonheur sera total.

Caliméro,
aimerait bien grossir un peu.

Voilà qui est intéressant : vous pouvez sauvegarder une de vos parties exactement là où vous le souhaitez.

En résumé

Kirby se retrouve plongé dans un flipper fou, fou, fou. Un mélange réussi de flip et de jeu vidéo.

GRAPHISME — 80%
On ne peut espérer mieux sur la portable même si la boule est parfois à peine visible.

ANIMATION — 76%
Sans reproche mais, malheureusement, sans coup d'éclat.

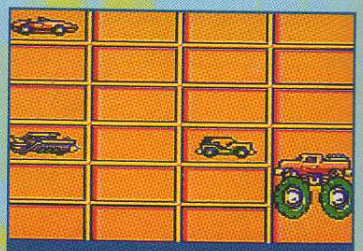
SON — 75%
Des bruitages réalistes, surchargés par une musique dont on se serait bien passé.

JOUABILITE — 70%
Un peu lent pour bouger les flippers ou faire des fourchettes mais rien de grave.

100 95 90 80 75 70 65 60 55 50

MICRO MACHINES

Game Gear



Chaque victoire vous rapporte une petite voiture que vous pourrez fièrement ajouter à votre collection.

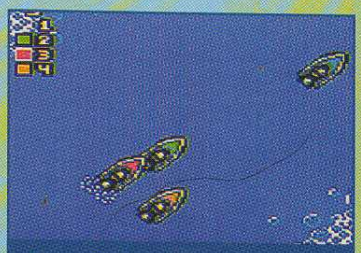
Malgré ses graphismes simples, Micro Machines sur Megadrive était une réussite totale. Ô bonheur, ce jeu débarque sur le petit écran de la portable couleur...

Si vous avez passé l'âge de jouer aux petites voitures sur le tapis du salon, le moment est venu de replonger ! Micro Machines vous propose en effet de participer à une série de courses de véhicules miniatures sur une dizaine de circuits « fabriqués maison ». La course de voitures de sport par exemple se pratique sur le bureau de papa : les gommes et les taille-crayons forment des chicanes, les règles constituent des ponts et les agendas servent de tremplin pour passer d'une table à l'autre. Les 4 x 4, eux, se faufilent sur la table de la cuisine entre les gaufres, les corn flakes et les flaques de lait qui les ralentissent ! À part les hélicoptères (qui n'étaient pas terribles), on retrouve tous les véhicules de la version Megadrive (voir encadré). Les circuits sont agréablement variés et les véhicules vraiment différents : les tanks progressent lentement, les voitures de sport dérapent, les 4 x 4 s'agrippent, les F1 tracent, etc.

En mode « challenge », vous affrontez trois adversaires de votre choix contrôlés par l'ordinateur. Les circuits étant de difficulté croissante, vous avez tout intérêt à repérer rapidement les meilleurs pilotes afin de les éliminer sur les circuits les plus faciles. En mode « deux joueurs », le scrolling suit le véhicule de tête... Dès

Courons... joue contre joue !

N'hésitez pas à virer votre copine de la cuisine pour trois minutes, le temps d'une petite partie (elle finira la vaisselle plus tard) : si vous jouez sans câble Link et avec une seule Game Gear, l'un dirigera son véhicule au joypad tandis que l'autre utilisera les touches 1 et start (d'où un rapprochement corporel inévitable entre les joueurs que n'offre aucune autre console !). On ne peut pas freiner, tant pis ! ça pimente l'action et la petite demoiselle en sera dans tous ses états ! Joue contre joue, vous pourrez ainsi participer à un tournoi ou effectuer juste une course en choisissant votre terrain. Ô joie, on peut jouer avec des tanks comme dans la version Megadrive, les canons sont simplement placés en tir automatique. Inutile de vous dire que c'est ce mode « deux joueurs » qui fait tout le charme de Micro Machines, spécialement sur Game Gear où les jeux à deux nécessitent habituellement un câble, deux consoles et deux cartouches.



La course dans la baignoire a l'air plutôt facile... Méfiez-vous tout de même du siphon !

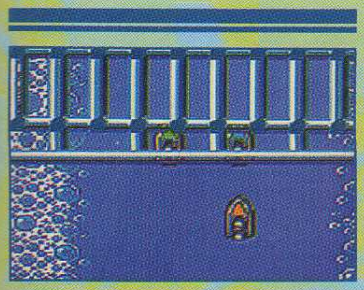
Dommage ! Alors qu'il menait, Alain Prost vient de se gaufrer... dans une gaufre ! Ici la table de la cuisine, à vous Cognac-Jay !

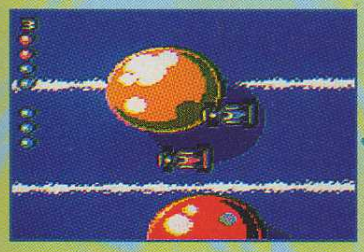
N'hésitez pas une seconde à pousser votre adversaire pour le faire tomber de la table.

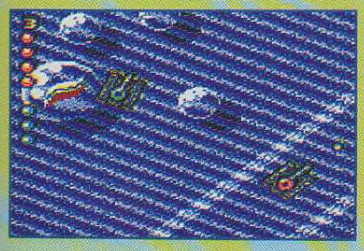
MICRO MACHINES

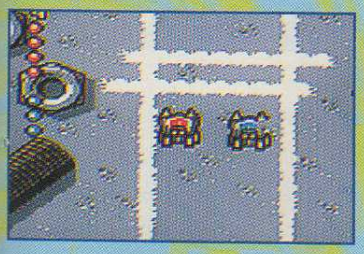
éditeur: CODEMASTERS
genre: COURSE
joueur(s): 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: NON
difficulté: MOYENNE
durée de vie: LONGUE
prix: A B C D E F

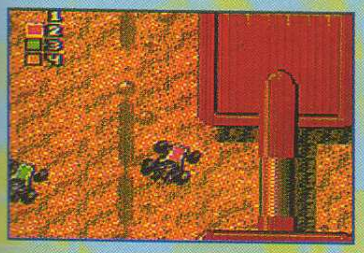
PLAYER FUN 95%











CHOISIS TA CAISSE !

Au menu : des bateaux dans la baignoire, des 4 x 4 sur la table de la cuisine, des voitures de sport sur le bureau, des Formules 1 sur le billard, des chars d'assaut dans la salle de jeu, des bagnoles blindées dans le garage et des Buggy dans le bac à sable !

Cette séquence bonus vous place aux commandes d'un véhicule tout-terrain sur des circuits au relief plutôt accidenté.

Le mode « challenge » vous met en compétition avec trois joueurs contrôlés par l'ordinateur... Ne vous laissez pas impressionner !

que vous réussissez à larguer votre adversaire, vous marquez un point. Les deux véhicules sont ensuite replacés côte à côte et la course continue jusqu'à ce que l'un des deux concurrents ait totalisé huit points. Bien entendu, rien ne vous empêche de bousculer votre adversaire pour l'envoyer valdinguer sur un obstacle ou le faire tomber de toute la hauteur de la table, ce qui rend les parties assez excitantes !

Little Big Marc,
aime bien les 'tites tutures !

Chaque joueur peut choisir son pilote parmi quelques gaillards aux tronches plutôt gratinées !

En résumé

Marrant, original et bien fichu, Micro Machines est mon jeu de course préféré sur Game Gear... Et en plus, on peut y jouer à deux !

GRAPHISME — 84%
Les graphismes sont un peu trop simples mais restent toujours très lisibles.

ANIMATION — 86%
On a seulement droit à un scrolling multi-directionnel fluide et rapide.

SON — 76%
Des petites musiques agréables, mais pas inoubliables (c'est comment déjà ?).

JOUABILITE — 87%
La jouabilité est parfaite, à part quelques obstacles aux contours mal déterminés.

DEEP DUCK TROUBLE

Donald comme on l'aime : grincheux, énervé, toujours en colère. Des aventures incroyables, un trésor, des ennemis farfelus... bref du grand Walt Disney en perspective.

Depuis un bout de temps, Donald se tenait tranquille sur console. Mickey a eu droit à un Land of Illusion de toute beauté, Picsou a été la vedette de Duck Tales 2, Dingo nous a enchantés dans Goof Troop, mais le canard le plus râleur de la création ne daignait pas nous donner de nouvelles. Eh bien Donald fait son grand retour sur Game Gear. Dans ce jeu de plate-forme, il doit exorciser son oncle richissime. En effet, victime de sa concupiscence, Picsou s'est emparé d'un talisman magique. Le voilà donc ensorcelé jusqu'à la fin de ses jours, à moins que son neveu ne remette le talisman dans le temple.

Dans l'eau comme sur la terre, il est toujours aussi facile à gérer et nage comme un poisson. Pas mal pour un canard !

Donald, mon héros

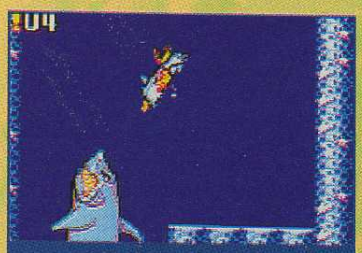
Ô toi mon Donald ! Avec ton petit bec jaune, tes plumes duveteuses et blanches que tu ébouriffes avec tant de grâce lorsque tu t'énerves, tu me fais craquer. Toi au moins, tu as du caractère. Tu ne te laisses pas marcher sur les palmes. Quand quelque chose ou quelqu'un t'asticote, tu le fais savoir en ronchonnant. Et puis tu connais bien les réalités de la vie. Comme nous tous ici-bas, tu manques toujours d'argent. Comme tu es éternellement obligé de taxer ton pingre d'oncle, ce dernier en profite pour te faire exécuter de basses besognes (comme notre patron quand on lui demande une rallonge). En plus, toi tu es un homme, pardon, un canard responsable puisque tu as tes trois neveux à charge. Tu es fascinant en chef de famille. Seulement voilà, il y a un point noir à notre idylle : Daisy. Pourquoi, dis-moi, t'es-tu amouraché d'une pimbêche pareille ? Enfin rien ne m'empêchera de vous aimer, toi et tes célèbres colères. À bientôt, mon Donaldounet.

Notre héros est assailli de toutes parts par des chèvres en folie. Comme si ça ne suffisait pas de devoir escalader.

Au lieu d'appeler Jacques Pradel, pour retrouver les quatre objets lui donnant accès au temple, notre canard courageux se jette à plumes perdues dans l'exploration des cinq mondes : la jungle, le bateau pirate, le volcan, la montagne et le temple. Donald dégote des coffres qui renfer-

Inutile de vous dire que vous devrez faire preuve de beaucoup d'agilité dans ce passage plutôt dangereux.

ment de l'énergie, des diamants, une bourse d'argent, du piment rouge augmentant sa vitesse ou des 1up. Il rencontre bien évidemment des ennemis qu'il élimine soit en leur sautant dessus (classique mais efficace) soit en leur balançant une pierre. Ici, vous ne devrez pas simplement avancer et dégommer vos adversaires, il vous faudra aussi faire preuve d'astuce.



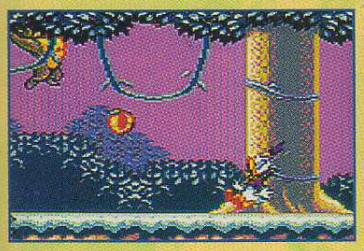
Quand je vous dis que Donald est à croquer. Même ce requin est d'accord. Slalomez sans arrêt pour l'éviter.

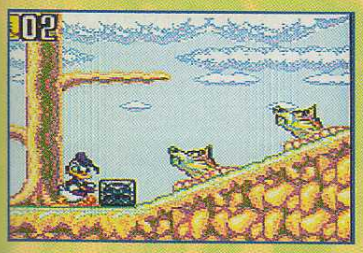
Game Gear

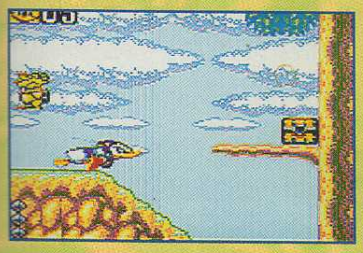
DEEP DUCK TROUBLE

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	INFINI
difficulté	MOYENNE
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN 95%







CANARD DE CHOC

Ce qui impressionne le plus, c'est le nombre incroyable de mimiques de Donald. À mourir de rire. En plus à chaque fois, elles s'adaptent au monde dans lequel notre canard évolue : dans le volcan il a chaud, dans la neige il frissonne. Si on cesse de jouer, il boude.

Pour déclencher le mécanisme de la feuille, vous devez juste donner un coup de pied dans le rocher le plus proche.

Encore un passage plutôt chaud. Normal, c'est un volcan. Surtout, ne vous précipitez pas.

Par exemple dans le bateau, vous devrez envoyer un rocher dans la bonne direction pour ouvrir une brèche. Comme dans les autres jeux Disney sur la Sega 8 bits, la réalisation est impeccable : graphismes magnifiques, animation béton avec un Donald se livrant à des mimiques impayables et jouabilité irréprochable.

Un autre genre de boss, mais cet aigle a les mêmes intentions que le requin : becqueter Donald.

Du travail de pro donc, comme on pouvait s'y attendre, juste entaché par une durée de vie un peu courte.

Mahalia

« Ah ! être une star ronchonnante... »

En résumé

Beau, drôle et jouable, ce jeu de plate-forme reste dans la lignée des jeux Disney sur Game Gear. À défaut d'être surprenante, la recette a fait ses preuves.

GRAPHISME — 96%

Merveilleux, comme le monde magique de Disney. Y a pas à dire, Donald est à croquer.

ANIMATION — 93%

Le nombre de mimiques de notre canard colérique est impressionnant.

SON — 80%

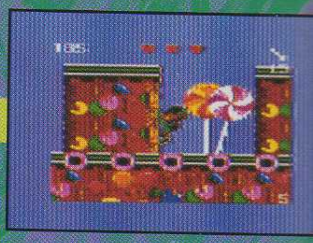
Une gentille petite musique et des bruitages assez soft. RAS.

JOUABILITE — 96%

Le héros répond à la palme et à l'œil, heureusement, car l'action est parfois speed.

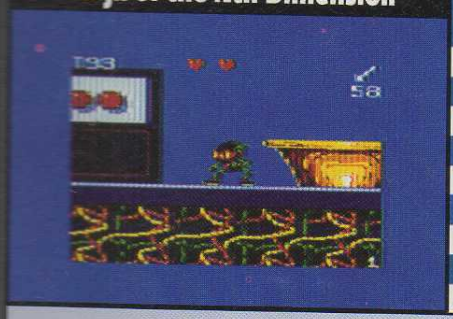
100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

ViteVu



GAME GEAR

Zool
Ninja of the Nth Dimension



prix A B C D E — **66%**

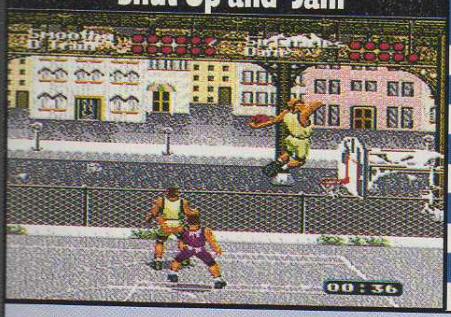
éditeur	GREMLIN
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Venu de la « énième » dimension, Zool, le ninja bondissant, s'en va explorer cinq niveaux très vastes et (trop) colorés en balançant ses shurikens sur tout ce qui bouge, pour un « énième » jeu de plate-forme sans originalité et sans grand intérêt. En dehors d'une jouabilité parfois médiocre (notamment lorsque notre héros grimpe aux parois), la réalisation est plutôt bonne, mais maintenant que la ludothèque de la Game Gear commence à s'étoffer, ça ne suffit plus ! Notez que « Zool » à l'envers, ça fait « Looz »... Et à mon avis, ce n'est pas pour rien !

Little Big Marc

MEGADRIVE

Barkley
Shut Up and Jam



prix A B C D E — **70%**

éditeur	ACCOLADE
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON

Barkley se lance sur le créneau du jeu de basket « arcade ». Manque de bol ! NBA Jam sort en même temps et il est nettement mieux. On ne peut pas dire que le dernier-né d'Accolade soit un mauvais jeu pour autant : les actions sont belles, l'animation et les graphismes corrects. Mais des problèmes de défense et la pauvreté des dunks relèguent le challenger à la deuxième place sans aucune hésitation. Alors, entre bien et très bien, vous choisissez quoi vous ? Moi, c'est clair : adios Barkley et bonjour NBA Jam. Oh ! pleure pas Barkleynou, on peut pas gagner tout le temps.

El Didou

MEGADRIVE

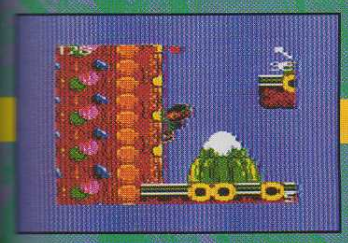
PGA European Tour

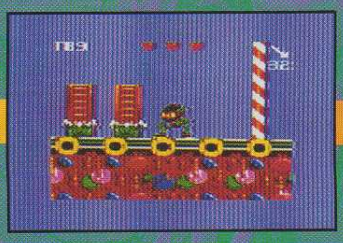
prix A B C D E — **82%**

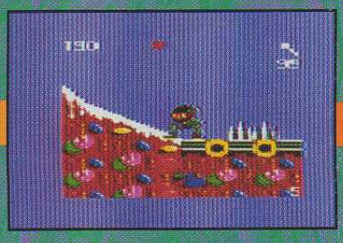
éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON

Il y a des simulations sportives telles que NHL Hockey ou John Madden Football qui sont systématiquement remises à jours et enrichies d'une année sur l'autre. En commercialisant une troisième version de PGA, Electronic Arts persiste dans cette habitude paresseuse. Concrètement, le déroulement de PGA Euro Tour reste exactement tel qu'il l'était dans les autres volets, c'est-à-dire très jouable et surtout très réaliste. On retrouve les mêmes menus (tournoi, skins game, match play), enrichis de cinq nouveaux parcours européens ainsi que d'une nouvelle option : le shoot out. Ce type de partie se déroule à quatre joueurs et, à l'issue de chaque trou, le moins bon est éliminé. Au bout de quatre trous, il n'en reste donc qu'un seul et c'est lui qui empoche la somme d'argent récompensant le vainqueur. On retrouve avec un certain plaisir le système de « compétition permanente » dont le classement s'effectue en fonction des gains de chaque joueur (joueurs gérés par la console compris). Figurer dans un classement aux côtés de Ballesteros ou Couple a quelque chose d'un peu mégalo, mais bon... Si le jeu est toujours aussi excellent, les améliorations dont il a bénéficié sont loin d'être suffisantes pour justifier la commercialisation d'un nouveau PGA. Honnêtement, j'en déconseille même l'achat aux possesseurs de l'un des précédents épisodes. En revanche, si vous souhaitez vous mettre au golf sur Megadrive, autant investir dans la version de PGA la plus élaborée.

Wolfen







ZOOL, Ninja of the Nth Dimension (Game Gear)

LE ZOOM DE VITE VU

Bonbons + gâteaux... + scrolling multidirectionnel = Passe-moi l'sac en papier, j'vais vomir !

GAME GEAR

NBA Jam

prix A B C D E

75%

éditeur	ACCLAIM
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1 OU 2
sauvegarde	OUI
continue	INFINI

Comment faire rentrer des géants dans une Game Gear ? Voilà une question tout à fait pertinente. La réponse est toute simple : y a qu'à les rapetisser. Admirez la logique implacable !

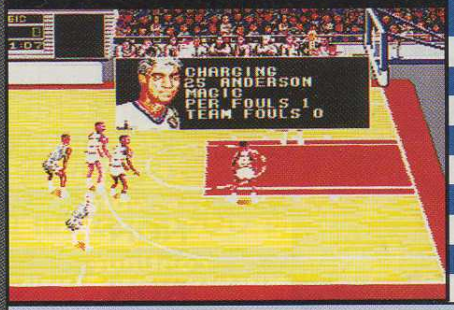
NBA Jam, la simulation de basket-ball qui tue, s'est adaptée à la portable Sega sans y laisser trop de plumes. On pouvait craindre une version très moyenne du fait de la débauche d'effets retentissants des autres versions, mais en fait, elle est tout à fait correcte, sans être parfaite. Les matchs se déroulent sur un terrain qui scrolle de façon assez fluide, mais le scintillement provoqué est un peu gênant, pour la clarté des actions. Par contre on retrouve le côté grand spectacle qui fait toute la qualité de ce jeu sur 16 bits : le turbo est présent et possède des effets ravageurs sur les joueurs. Bien sûr il est désormais impossible de jouer à quatre, mais le câble Gear to Gear permet tout de même de s'éclater à deux. C'est un bon point ! Niveau options, on se retrouve avec un panel assez sympa qui permet de paramétrer le jeu à sa guise, en choisissant le mode « head to head » ou bien le championnat.

En fait, les principaux reproches que l'on puisse faire à ce jeu sont qu'il arrache un peu les yeux à la longue et que l'intensité des matchs laisse plutôt à désirer. Enfin, on ne peut pas demander l'impossible à une portable ! À part ça, le reste est honnête et risque de plaire aux fanas de basket matiné à la sauce castagne !

Elwood

MEGADRIVE

NBA 94 Showdown



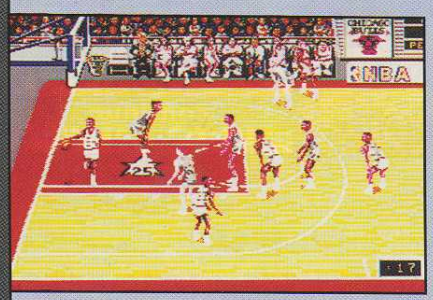
prix A B C D E

68%

éditeur	ELECTRONIC ARTS
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1 A 4
sauvegarde	OUI
continue	NON

La folie du basket fait rage chez l'ensemble des éditeurs de jeux. Soyons clairs, ce n'est pas NBA Showdown qui va révolutionner le genre. Son principe est le même que celui des jeux existants : vous sélectionnez une équipe parmi les 27 de la NBA pour participer à une saison régulière ou bien, si vous êtes inspiré, vous créez votre propre team.

La grande qualité de ce soft est de permettre le jeu à quatre avec le Four Way Play. Les matchs entre copains deviennent alors acharnés et on se bastonne autant chez soi que sous les paniers. Trois options sont alors possibles : quatre contre l'ordinateur, trois contre un ou deux contre deux (de loin la plus sympa). Côté satisfaction, j'ai bien aimé les dunks et coups spécifiques de certains joueurs — comme Shaquille O'Neal — qui s'élancent de la ligne des paniers à trois points (mais on a déjà vu ça dans Bulls vs Blazers), les lancers francs avec une vue face au panier et les infos placées sous les joueurs qui viennent de marquer (indications du nom, du nombre de tentatives... et de réussites). Le gros problème, c'est la maniabilité. Il est quasiment impossible de passer un joueur en un contre un et, dès que l'on touche un adversaire, il y a faute. Ça casse le rythme, et une partie devient rapidement très énervante. L'animation quant à elle, même si elle est rapide, n'est pas non plus un modèle de fluidité. Conclusion : dans un domaine aussi encombré que le basket, NBA Showdown aura bien du mal à devenir un véritable classique.



Lib

ViteVu

MASTER SYSTEM

Micro Machines

prix A B C D E

90%

éditeur	CODEMASTERS
genre	COURSE
nombre de joueurs	1 OU 2
password	NON
continue	NON

Adaptation réussie d'une cartouche Megadrive, cette course de véhicules miniatures en tout genre (bateau, formule 1, 4 x 4, buggy, tank, voiture de sport et bagnole blindée) vous propose d'exercer vos talents de pilote sur des circuits pour les moins originaux : bac à sable, baignoire, table de la cuisine ou bureau de papa (manque plus que la cuvette des toilettes !). La réalisation est excellente et le mode « deux joueurs » vous permet de s'éclater à deux simultanément sans pour autant vous abîmer les yeux sur deux écrans séparés rikiki ! Un must !

Little Big Marc

GAME GEAR

CJ Elephant Fugitive

prix A B C D E

65%

éditeur	CODEMASTERS
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Ce petit jeu ultra-classique vous propose d'incarner une éléphant parcourant le monde (Londres, Paris, Rome, le Caire, etc.) pour retrouver sa jungle natale. Comme Lova Moore, l'animal est doté d'un gros cul et d'un petit cerveau qui limite ses capacités : le bougre doit se contenter de sauter, d'arroser ses adversaires avec sa trompe, et de balancer quelques bombes... Pas de quoi révolutionner le jeu de plate-forme ! Dommage car les graphismes sont plutôt réussis et la trompe aurait pu amener quelques idées originales (pas forcément sexuelle !).

Little Big Marc

GAME GEAR

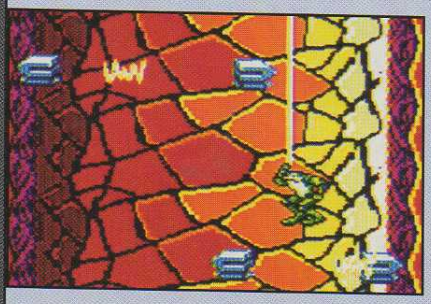
Battletoad

prix A B C D E

87%

éditeur	TRADEWEST
genre	BASTON
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	2

Baston pure et dure, mais aussi descente en rappel dans un puits infesté de corbeaux et de grille-pain tueurs, face à face avec un canon géant, balade en moto-jet à travers des grottes jonchées d'obstacles, etc. Battletoad est un jeu varié, plein d'humour et de trouvailles originales : vous pourrez par exemple voler les montures de vos ennemis, récupérer les membres désarticulés de vos adversaires pour vous en servir comme arme, et faire face à des bêbêtes qui viendront piquer les carrés qui représentent vos points de vie à l'écran ! Les commandes manquent parfois un peu de précision, surtout lorsqu'il s'agit de franchir un ravin et certaines séquences sont bien plus difficiles que dans les versions précédentes (notamment les motos-jets). En revanche, la réalisation est très réussie : les graphismes sont vraiment sympa et l'animation des personnages est souvent hilarante... Il faut voir votre « crapaud ninja » coller des méga-baffes aux guerriers à faciès porcin qui tentent de lui barrer la route, ou sortir des yeux à la Tex Avery lorsqu'il se retrouve nez à nez avec un robot géant ! Le mode « deux joueurs », qui séduisait tant dans les versions Megadrive et Super Nintendo, a ici disparu... C'est bien dommage, car rien ne met plus d'ambiance dans un jeu de baston qu'un bon petit coup sournois balancé en douce dans les gencives de votre coéquipier ! On passe quand même un bon moment et la variété des séquences fait qu'on a l'impression de progresser très vite.



Little Big Marc

Player One

SUR MINITEL

QUIZZ, OTHELLO, VIRUS ATTA

DETENDEZ-VOUS

Ce mois-ci :

GAGNEZ DES JEUX L'ARME FATALE 3 SUR SUPER NINTENDO, DES CASSETTES VIDEO, DES CASQUETTES ET DES T-SHIRTS L'ARME FATALE 3.

Consultez tous les tests de jeux parus dans *Player One* depuis le n° 1.

. Plus de 5 000 trucs et astuces pour vous aider à progresser (*TRUC).

. 1 500 petites annonces tous les mois pour échanger, vendre ou acheter (*PA).

. Écrivez à tous les journalistes de la rédaction (*BAL).

. Participez à tous les concours du magazine (*JEUX).

. Dialoguez en direct avec des vidéomaniaques atteints du virus (*DIA).

. Votez pour vos jeux préférés (*TOP).

. Rendez-vous avec Ludika tous les mercredis de 14 h à 17 h.

. Faites-vous faxer toutes les informations figurant sur le service.

. Découvrez les sorties ciné, BD et les bons plans grâce à Inoshiro (rubrique Reportages).

. Exprimez-vous sur votre magazine.

. Gagnez des points-cadeaux et échangez-les contre le lot de votre choix.

3615 : 1,27 F la minute

3615 PLAYER ONE

ViteVu

GAME GEAR
PGA Tour Golf

prix A B C D E

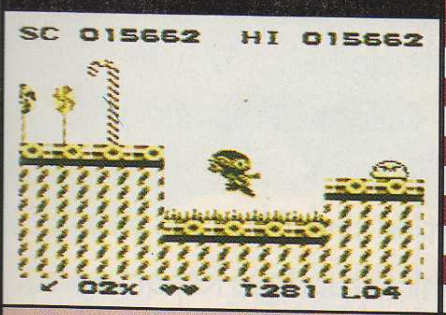
91%

éditeur	TENGEN
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1A4
password	OUI
continue	NON

Alors que la Megadrive accueille le troisième volet de PGA, Tengen réussit l'incroyable tour de force d'adapter le premier épisode sur la portable. On retrouve, à peu de chose près, les mêmes menus que sur la 16 bits et, au niveau de la réalisation, il y a vraiment de quoi être surpris. Bien sûr le temps d'affichage des vues n'est pas instantané (compter trois ou quatre secondes), mais le réalisme est bel et bien présent. La force du vent, la dénivellation des greens sont autant de facteurs auxquels ne nous avaient pas habitués les autres simulations de golf sur 8 bits.

Wolfen

GAME BOY
Zool



prix A B C D E

70%

éditeur	GREMLIN
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Après les Tortues Ninja de Konami, voici Zool la fourmi ninja. Adapté de la très moyenne version SNIN (adaptation du très moyen jeu Amiga), ce vieux routard de la conversion multiconsole vous propose un challenge à travers différents niveaux tels qu'un monde de sucreries ou de musique. Comme d'hab, diverses options vous permettent de répliquer aux hordes d'ennemis qui vous assaillent. L'ensemble est très classique et dégage un parfum persistant de monotonie. Alors vu les nombreux jeux de plate-forme sur Game Boy, il faut vraiment être fan pour accrocher.

Megadeth

SUPER NINTENDO
Zool

prix A B C D E

66%

éditeur	GREMLIN
genre	PLATE-FORME
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	OUI

Dans la série « c'était déjà pas terrible sur micro, on craint le pire sur console », voici Zool. Non, dans ce petit jeu de plate-forme alimentaire, vous n'êtes ni un plombier, ni un hérisson, ni même un lapin échappé d'un cartoon hollywoodien. Non, vous êtes juste une fourmi extraterrestre au look futuriste (pyjama et lunettes de soleil !) échouée sur une planète remplie de confiseries, du sucre d'orge à la crème Chantilly. Si remplie d'ailleurs qu'on ne fait pas la différence entre les ennemis et le décor ! L'animation est assez réussie, avec de multiples possibilités : vous vous agrippez aux décors avec l'aisance... d'une fourmi, et une attaque spéciale à la Tazmania vous permet de tout détruire sur votre passage pendant un court instant. Les graphismes, assez réussis, vous feront crever d'indigestion mais vous en aurez vite ras la sucette de voir défiler des panneaux « Chupa Chups » des niveaux entiers durant. Vous l'aurez compris, la variété n'est pas au rendez-vous ! Les nombreux bonus, outre les classiques invincibilités, n'apportent pas grand-chose au jeu. La zique convient très bien à ce genre de cartouche. Malheureusement, cette version conserve les défauts habituels de ce jeu : une jouabilité douteuse, une action répétitive et des bruitages foireux. Zool sur Super Nintendo, digne successeur des versions micro, est un petit jeu moyen, trop moyen, à réserver aux aficionados du genre ou aux collectionneurs de fourmis.

Mad Fax II

Chez SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION VENDEZ, ECHANGEZ ACHETEZ VOS JEUX & CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

ADAPTATEUR SECTEUR 49 F — LOUPE GROSSISSANTE 79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

WOLFCHILD 99 F — SUPER KICK OFF 149 F — MORTAL KOMBAT 189 F
SUPERMAN 149 F — MICKEY MOUSE 159 F — SONIC 2 189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DONALD DUCK 2 269 F — ASTERIX 299 F
NGA JAM 269 F — ROAD NASH 299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

GLOBAL DEFENSE 79 F — RASTAN 79 F — MICKEY MOUSE 139 F
GOLDEN AXE 79 F — TENNIS ACE 99 F — SONIC 139 F
NINJA 79 F — BOMBER RAID 139 F

MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu 695 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu 499 F
MANETTE MEGADRIVE (neuve) 69 F — PRO PAD (transparente) 149 F
GAME-GENIE (neuve) 349 F — ADAPTATEUR 4 JOUEURS 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC 79 F — MEGAGAMES (3 jeux) 199 F
JAMES BOND 007 99 F — FATAL FURY 275 F
STREET OF RAGE 99 F — FLASHBACK 275 F
WORLD CUP ITALIA 99 F — ALADDIN 314 F
TERMINATOR 149 F — TURTLE FIGHTER 314 F
ALIEN III 199 F — MORTAL KOMBAT 349 F
EUROPEAN CLUB SOCCER 199 F — STREET FIGHTER 2' 389 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DRAGON'S REVENGE 359 F — NBA JAM 499 F
FIFA SOCCER 449 F — SONIC 3 499 F
GAUNTLET 4 449 F — ART OF FIGHTING TEL
ETERNAL CHAMPION 499 F — PRINCE OF PERSIA TEL

MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 1299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AFTER BURNER III 279 F — ECCO THE DOLPHIN 314 F
FINAL FIGHT 279 F — SONIC CD 314 F
PRINCE OF PERSIA 279 F — SYLPHEED 314 F
BATMAN RETURN 314 F — THUNDERHAWK 314 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DUNE 399 F — GROUND ZERO TEXAS 449 F — LETHAL ENFORCER 499 F
MICROCOSM 399 F — INDIANA JONES 449 F — NIGHT TRAP 499 F
MORTAL KOMBAT 399 F — JURASSIC PARK 449 F — SENSIBLE SOCCER TEL

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 sacoche

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

HOUSSE ANTI-CHOC 39 F — LOUPE LIGHT BOY 59 F
GAME-GENIE (neuf) 249 F — ADAPTATEUR SECTEUR 69 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

HOME ALONE 99 F — MORTAL KOMBAT 175 F
SUPER MARIO LAND 1 139 F — SUPER MARIO LAND 2 175 F
ASTERIX 175 F — ZELDA 175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

F1 POLE POSITION 269 F — TINY TOON 2 269 F
JURASSIK PARK 269 F — TORTUE 3 TEL

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 1 Jeu 289 F

SUPER PROMO JEUX US neuf :

ADDAMS FAMILY 99 F — DUCK TALES 99 F
ADAPTATEUR GAME KEY 99 F — SUPER MARIO 3 99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DUCK TALES 2 299 F — MEGAMAN 4 299 F
KIRBY'S ADVENTURE 299 F — ASTERIX 349 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve :

CONSOLE nue 690 F — CONSOLE + MARIO ALL STARS 990 F
CONSOLE + ALADDIN 990 F — MANETTE d'origine 99 F
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES 79 F
ou 49 F avec 1 Jeu acheté ou GRATUIT avec 2 Jeux achetés
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz 149 F — RALLONGE MANETTE 39 F

(+ DE 2200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

PILOT WINGS 169 F — ASTERIX 299 F
BLAZING SKIES 199 F — PRINCE OF PERSIA 299 F
STREET FIGHTER II 199 F — ALLADIN 314 F
STARWING 199 F — FLASHBACK 314 F
MARIO ALL STARS 269 F — F1 POLE POSITION 349 F
SIM CITY 269 F — MORTAL KOMBAT 349 F
SUPER MARIO KART 269 F — DRAGON BALL Z 2 349 F
ZELDA III 269 F — STREET FIGHTER 2 TURBO 349 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

HOME ALONE 2 199 F — DRAGON BALL Z 3 TEL
SUPER BOMBERMAN 389 F — EMPIRE STRIKE BACK TEL
EQUINOX 449 F — TORTUE NINJA 5 TEL
NBA JAM 549 F — VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP TEL

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1690 F (+ DE 200 JEUX DISPO.)

Exemple de prix :	NEUF	OCCASION
WORLD HEROES 2	1190 F	849 F
FATAL FURY 2	1190 F	849 F
ART OF FIGHTING 2 (neuf)	TEL	SPIN MASTER TEL
MEMORY CARD	229 F	MANETTE 449 F

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu **995 F**
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM) **à partir de 69 F**
MANETTE **99 F** QUINTUPLEUR **99 F**

AMIGA CD 32

CONSOLE neuve + 2 Jeux 2490 F
+ 80 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

ATARI

CONSOLE LYNX (OCCASION) 349 F **JAGUAR** (NEUVE) + 1 JEU 1790 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) Disponible TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES *Venez voir les 3 DO en démonstration permanente*

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •CD 32 •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin)
(Boîtes d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 FRS
de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.

N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

Toutes les marques citées sont des marques déposées.
Offre dans la limite des stocks disponibles.
* OCCASION

RC : Paris B 385 215 603

SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION

NOUVEAU Ouverture le 8 MARS 1994

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
☎ **36.685.686**
(7 J/7 24H/24)
De province, composez directement sans faire le 16.1
- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 non stop
- Métro : Maubert Mutualité
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87
- Parking : Maubert

37, Cours Guynemer 60200 COMPIEGNE
☎ **44.20.52.52**
- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 / 14 h à 19 h 30
- Samedi de 10 h à 19 h 30
- 100 m de la gare de Compiégne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3/4

25, av. de la Division Leclerc - N 20 92160 ANTONY
☎ **(1) 46.665.666 +**
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 (Vente et Echange)
- Dimanche matin de 10 h à 13 h (Vente exclusivement)
- RER : Antony
- BUS : 197 297 395 APTR
- TRAIN : Orlyval

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

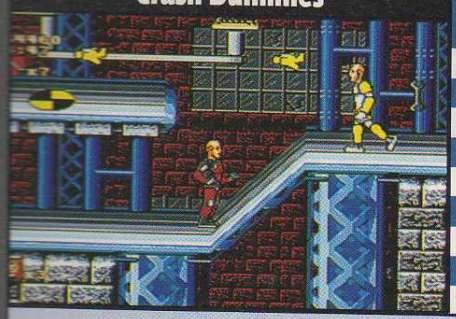
Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature .....

PLAYER 03/94

ViteVu

MEGADRIVE

The Incredible Crash Dummies



prix A B C D E

75%

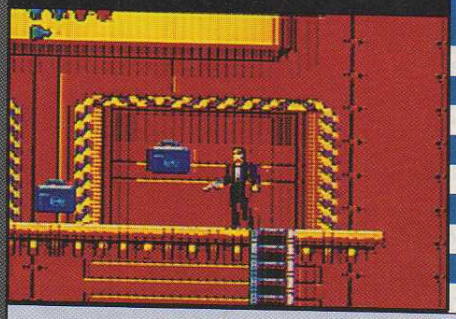
éditeur: ACCLAIM
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
password: NON
continue: NON

Après s'être écrasés avec brio sur la Super Nintendo, les déjà célèbres Crash Dummies passent sur Megadrive. D'où un jeu de plate-forme original mais pas forcément génial pour autant. En effet, même si l'humour est au rendez-vous, cela reste on ne peut plus classique avec, en plus, une jouabilité contestable, voire même irritante sur les bords. Mais bon, soyons indulgents : la réalisation n'est pas mal du tout, le jeu est assez rapide et notre cher Matt l'a apprécié. Je le conseillerai donc essentiellement aux plus jeunes d'entre vous ainsi qu'au Murdock fan club.

El Didou

GAME GEAR

James Bond 007, The Duel



prix A B C D E

57%

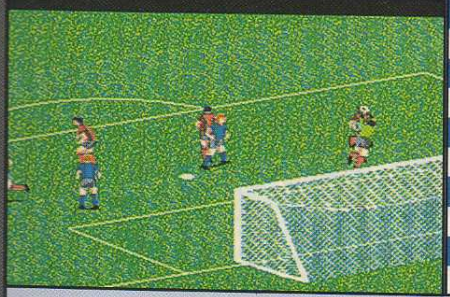
éditeur: DOMARK
genre: PLATE-FORME
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: PASSWORD
continue: 2

Si 007 était aussi lent dans ses films que dans ce jeu, il serait mort depuis longtemps ! Visiblement proche de l'âge de la retraite, le malheureux se traîne poussivement à travers les cinq niveaux de ce jeu soporifique et sans surprise. Plus encore que les couleurs criardes et la musique pénible, c'est la jouabilité qui craint ! C'est Timothy Dalton qu'on voit sur la jaquette, mais les réflexes anémiques du personnage font plus penser à un Roger Moore vieillissant avec moumoute intégrée. Comme sous-titre, plutôt que « The Duel », je propose « Octopoussif » !

Little Big Marc

MEGADRIVE

Pelé



prix A B C D E

45%

éditeur: ACCOLADE
genre: SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs: 1OU2
sauvegarde: PILE
continue: NON

Non mais c'est quoi ce jeu ? C'est un gag ! C'est pas possible ou alors c'est une ruse pour que Pelé soit un joueur fini à tout jamais. Enfin, quoi qu'il en soit, ce soft est pitoyable, bourré de ralentissements, l'action est affligeante et la précision des tirs... innommable ! Non, vraiment là je suis furax car il me semble que sortir une pareille daube, c'est se moquer des joueurs. On s'y ennuie à mourir dès les premières minutes (les toutes premières) et seul ou à deux c'est kif-kif, le dégoût est au rendez -vous. Bon, allez stop ! on en a déjà trop parlé !

El Didou

MEGA CD

Shadow of the Beast II

prix A B C D E

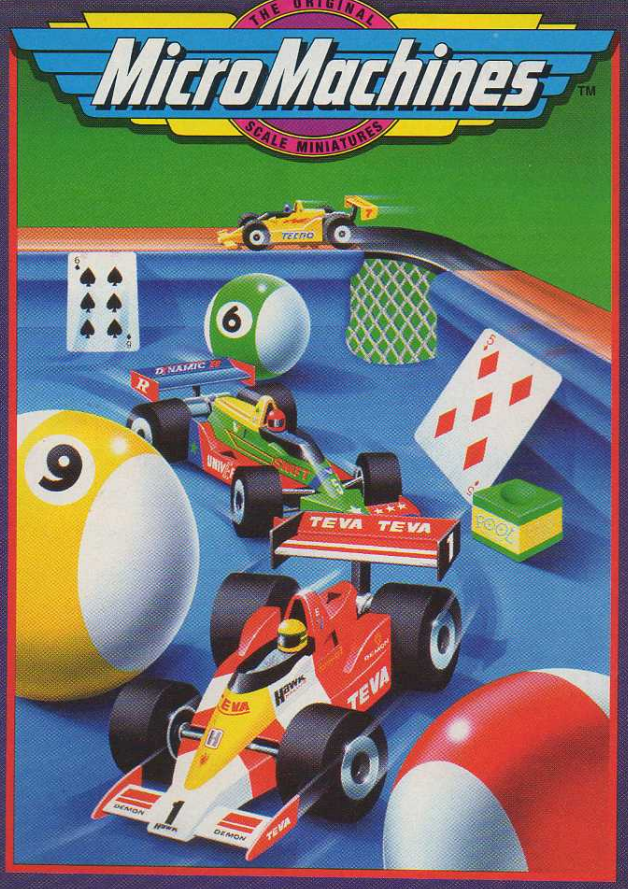
70%

éditeur: PSYGNOSIS
genre: ARCADE/AVENTURE
nombre de joueurs: 1
sauvegarde: NON
continue: OUI

Salut les cuistots, c'est le père flemmard qui vient vous donner une bonne recette : « aujourd'hui, je fais un jeu CD en cinq minutes chrono ». Rien de plus simple : je prends une cartouche, je la fais mijoter avec une bande-son réorchestrée, de nouveaux effets sonores, une petite intro sympa et roule ma poule ! Allez, ici, comme je suis d'humeur généreuse, je rajoute des voix pour les dialogues. Ça a l'air bien... Mais le résultat manque de piment. Que voulez-vous, la cuisine industrielle, c'est pas franchement mauvais mais ça n'a pas beaucoup de personnalité non plus.

Iggy

C'EST IMPOSSIBLE DE TROUVER PLUS DELIRANT.



Master System™

Game Gear™

MICRO MACHINES

C'est un chaos en miniature! Filez à toute vitesse autour des 27 mini circuits spéctaculaires au volant de micro bolides, hélicoptères, hors bords, tanks et voitures de formule 1! CA DECOIFFE...

Megadrive™

Megadrive™

"La rapidité exceptionnelle du scrolling multidirectionnel des tableaux est extraordinaire." – Console – Game Gea
"Rapide, très nerveux et plein de surprise, ce type de jeu est un vrai un régal..." – Player One – Megadrive
"Les animations sont irréprochables, la vitesse des scrollings est idéale, et la maniabilité est excellente." – Mega Force – Megadrive

CONSOLE +
91%
GAME GEAR

Licencé par Sega Enterprises Ltd. pour jouer sur la
MEGA DRIVE™

NOUVEAU!
Licencé par Sega Enterprises Ltd. pour jouer sur la
GAME GEAR™

NOUVEAU!
Licencé par Sega Enterprises Ltd. pour jouer sur la
MASTER SYSTEM™

Codemasters, Lower Farm House, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire CV33 ODL. Tel: +44 926 814 132. Fax: +44 926 817

© 1994 Codemasters Software Company Limited (Codemasters). License officielle de Sega Enterprises Limited afin de jouer sur les systèmes Megadrive, Master System et Game Gear de Sega. Megadrive, Master System et Game

ViteVu

SUPER NINTENDO

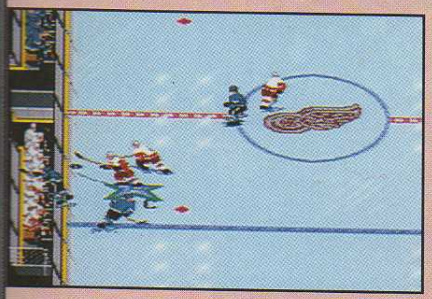
NHL 94

prix A B C D E

88%

éditeur
ELECTRONIC ARTS
genre
SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs
1A5
password
OUI
continue
NON

Depuis quelque temps, les meilleures simulations sportives d'Electronic Arts sont régulièrement remises à jour et améliorées sur la console 16 bits concurrente. Il semblerait que ce virus particulièrement ravageur ait contaminé la Super Nintendo. En effet, c'est au tour de NHLPA Hockey 93 de nous revenir sous le nom de NHL 94. Sur la patinoire, le déroulement du jeu ne change pas ou très peu. On notera cependant une nette amélioration du niveau de jeu de la console, surtout dans le domaine de la défense, ainsi que l'ajout d'une option permettant de gérer le gardien manuellement. Mais LA nouveauté de cette simulation de hockey, c'est indiscutablement la possibilité de faire des parties à cinq joueurs en simultané (à la condition expresse de posséder le Multitap, bien sûr). Toutes les combinaisons sont possibles, y compris cinq joueurs contre la console. Les sensations et les montées d'adrénaline sont garanties, même si le public manque parfois un peu de conviction. On constate également la disparition des séquences de baston qui prenaient beaucoup de place mémoire pour un intérêt discutable. Cet espace laissé vacant a été comblé par une personnalisation de tous les hockeyeurs et par des digitalisations des meilleurs d'entre eux. Chaque joueur dispose désormais de caractéristiques précises (vitesse, précision etc.) vous permettant d'éditer vos propres lignes d'attaques et de defenses. Une cuvée 94 digne d'intérêt.



Wolfen

SUPER NINTENDO

Madden NFL 94

prix A B C D E

85%

éditeur
ELECTRONIC ARTS
genre
SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs
1A5
password
OUI
continue
NON

Cent trente millions d'Américains étaientcollés, le 30 janvier dernier, devant leur poste de télé (Mac Do, pop-corn, Coca dans les mains et femmes sur les genoux) pour assister, lors du 28e Super Bowl, à la victoire des Cowboys de Dallas sur les Bills de Buffalo. Avec moins de 13 000 licenciés, ce sport est loin d'être le sport le plus populaire en France. Et pourtant, EA nous sort chaque année un nouveau jeu de football US. Les possesseurs d'une précédente version doivent-ils dépenser près de 500 patates pour se procurer la dernière ? Tout dépend du contexte ! L'intérêt majeur de cette mise à jour est que l'on peut jouer à plusieurs grâce au Multitap. Différentes options sont proposées : deux contre deux classique ou jusqu'à cinq contre l'ordinateur. Un côté convivial qui manquait. Encore faut-il trouver des potes ! Si vous êtes seul au fin fond de votre campagne, le Madden 94 peut vous accrocher pour plusieurs raisons. Au rayon des nouveautés : un scrolling plus fluide, des sprites plus gros (ce qui facilite bien le suivi des passes), 72 nouveaux jeux d'offensive et les réactions du public en images digitalisées. Le jeu propose 80 équipes — celles de la saison 93, les anciens vainqueurs du Super Bowl, et des teams spécialement créées pour le jeu composées des meilleurs joueurs. Cette édition 94 fait honneur à la réputation de la série. Un must pour ceux qui ne possèdent pas encore de John Madden. Pour les autres, tout dépend de votre passion pour le foot US... et de votre goût pour les soirées entre amis.

Lib

Player One

AU TELEPHONE

OUEZ AU 36 68 77 33

T GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES...

Ce mois-ci :

Equinox

SUR SUPER NINTENDO

Vous êtes coincé dans un jeu ?
Vous voulez la solution dans les 48 heures ?

Téléphonez au

36 70 77 33

la hot line

de Player One

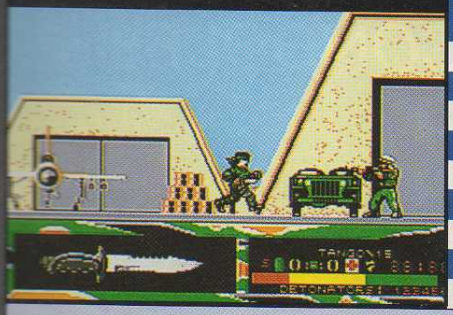
SONY
ELECTRONIC PUBLISHING

3668 : 2,19 F la minute / 3670 : 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute

ViteVu

AMIGA CD 32

Fire Force



prix A B C D E

70%

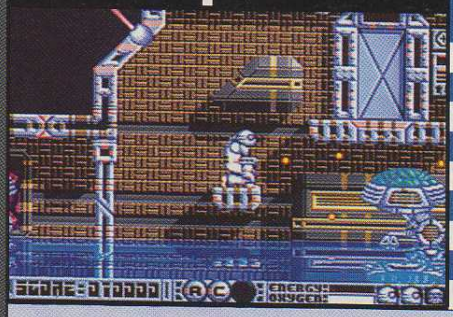
éditeur	ICE
genre	TIR
nombre de joueurs	1
sauvegarde	OUI
continue	NON

Issu de la micro, Fire Force est un beat them up dans lequel un Rambo chevelu s'en donne à cœur joie. Il dispose pour son activité préférée d'une assez large panoplie d'armes mais, lorsque ses munitions s'épuisent, il ne lui reste plus que son fidèle couteau de marine. Malgré des problèmes d'ergonomie dans le maniement des commandes, le jeu est agréable. Mais bien sûr, comme dans 99 % de la production CD 32 (le 1 % restant, c'est Microcosm, qui devrait être en boutique au moment où vous lirez ces lignes), les capacités de la machine ne sont pas exploitées.

Wolfen

AMIGA CD 32

Deep Core



prix A B C D E

12%

éditeur	ICE
genre	BASTON
nombre de joueurs	1
sauvegarde	NON
continue	NON

Basé sur un scénario à mi-chemin entre Alien et Abyss, Deep Core est un beat them all venu tout droit du monde micro. Avant de se lancer dans le feu de l'action, jetons un rapide coup d'œil sur l'intro. On s'attend à une super musique de mise en condition — digne du CD, quoi — et là, horreur, on a droit à un effet sonore distordu et répétitif. Le jeu retrace une aventure de Robocopator II qui se tape un grand nettoyage d'aliens. Ne vous accompagnent durant tout le jeu, que quelques « Argh ! », « Pan ! » ou « Ouch ! » Inintéressant au possible, Deep Core est à boycotter.

Wolfen

AMIGA CD 32

Mean Arenas

prix A B C D E

80%

éditeur	ICE
genre	ACTION
nombre de joueurs	2
sauvegarde	PASSWORD
continue	OUI

Mean Arenas est un petit jeu d'action plein d'humour dans l'esprit de Super Smash TV, mais en nettement moins bourrin. Si, dans la pratique, les tableaux en forme de labyrinthe ressemblent à s'y méprendre à ceux du classique Pac Man, il n'en est rien. Vous incarnez un personnage qui doit collecter un maximum d'options en un tour (rapidité, invincibilité, argent, etc.) ; le but du jeu étant marquer le plus de points possible. Côté réalisation, c'est toujours indigne du CD 32 surtout graphiquement, mais au niveau du son, on s'y croit et l'action est accrocheuse.

Wolfen

MEGADRIVE

Winter Challenge

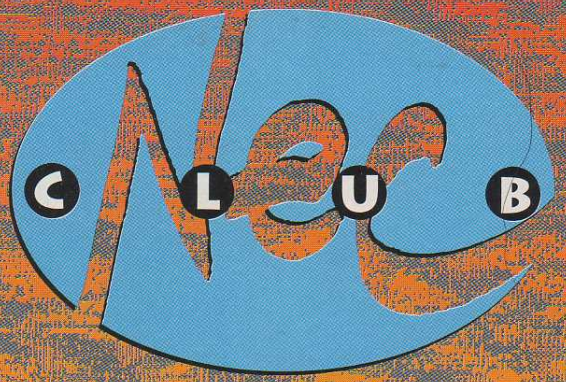
prix A B C D E

79%

éditeur	ACCOLADE
genre	SIMU. SPORTIVE
nombre de joueurs	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON

Alors que la concurrence est sur le point de s'enrichir d'un certain Val d'Isère, la Megadrive contre-attaque avec Winter Challenge. Cette simu vous propose de pratiquer huit disciplines — de la luge au short track, en passant par le biathlon et la descente. Un mode compétition pouvant réunir jusqu'à dix joueurs, avec un classement final au terme des huit épreuves. Réalisé pour l'essentiel en 3D surfaces pleines, ce jeu offre d'intéressants challenges. L'effet de vitesse est bien présent dans toutes les disciplines, à l'exception peut-être de le descente.

Wolfen



Membres du Nec Club, je vous salue bien bas ! Comme le bon vin, la NEC se bonifie, et alors que tout le monde a enterré la PC Engine, il y a encore des nouveautés fabuleuses qui viennent du Japon, grâce à Guillemot (SVP, ne la laissez pas tomber !).

NEWS

Pas de nouvelles de l'Arcade Card ; en revanche, une nouveauté assez étonnante vient de sortir : il s'agit de Formation Soccer On J League. Je vous rappelle que Formation Soccer est la meilleure simulation de football existante, et qu'avant de s'appeler Super Soccer sur Super Nintendo, elle a fait les beaux jours de la NEC. Pas de grand changement, simplement la possibilité de jouer en J League (la ligue japonaise de football). Intéressant pour ceux qui ne possèderaient pas l'ancienne version.

Bomberman 94

Avec un petit peu de retard (à cause du manque de place), je ne peux pas résister au plaisir de vous présenter ce mois-ci Bomberman 94. Comme toute l'équipe de Player et de Télévisator 2, Bomberman est mon jeu culte. Ce qui est fabuleux, c'est que de version en version, Bomberman se modifie sans pour autant perdre son esprit d'origine. Cette version 94 s'inscrit parfaitement dans cette évolution. On retrouve le mode « cinq joueurs » (apanage de la version NEC), on garde le tableau d'origine (blocs gris sur fond vert), mais on découvre des décors inédits. On découvre surtout l'option surprise de cette version 94, je veux parler des dragons ! Comme Mario avec Yoshi, les Bombermen peuvent trouver en guise d'option un œuf ! Quand ils passent dessus, celui-ci éclot, donnant naissance à un dragon que votre Bomberman peut ensuite chevaucher. Plusieurs avantages : d'une part, quand vous êtes touché, vous perdez le dragon mais vous restez vivant (ce qui n'est pas si mal). Mais vous pouvez aussi sauter au-dessus des bombes ou accélérer violemment comme si vous aviez un turbo. Si l'on ajoute quelques autres options bien sympathiques aussi, on obtient un Bomberman largement à la hauteur de sa réputation.

Martial Champion (Super CD-Rom 2)

Faut que je vous avoue que, à part Street Fighter II, je trouve vraiment tous les jeux de baston assez nuls (les défenseurs de Fatal Fury 2 Special vont me fusiller, s'cuse-moi Chris !). Au point que je commençais à me croire condamné à ne bastonner que sur SF II. Eh bien peut-être que Konami vient de changer mon opinion avec Martial Champion. Pour être honnête, il faut bien dire que c'est la copie conforme de SF II à un point assez incroyable (cela explique peut-être que ça me plaise tant) ! Bref, dix combattants aussi sympathiques les uns que les autres (meufs, karatékas, soldat US, monstres, aliens... avec une belle-mère, on aurait tous les êtres les plus combatifs de la planète) sont prêts à en découdre. Les coups spéciaux s'exécutent comme dans SF II, mais en cent fois plus faciles. Le jeu est rapide, les coups sont souples, et les décors fabuleux. Bref, c'est pratiquement aussi dément que SF II... Chris, p..., dis-leur quoi... (j'avais oublié qu'il était parti skier deux semaines avec Elwood, c't'enfoiré) !

Crevette

Ça va blaster !!!

SUPER BOMBERMAN
+ 6 numéros de *Player One*

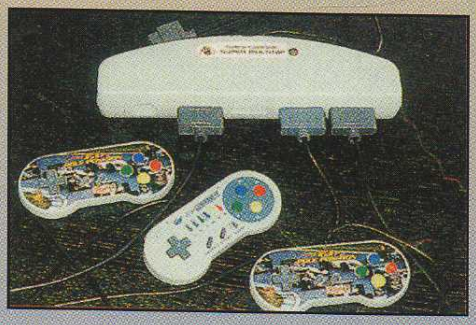
Vous êtes déjà abonné(e) ? Et alors ! Profitez de cette offre exceptionnelle, votre abonnement sera prolongé.

459F

au lieu de

592F*

Offre valable pour la France métropolitaine.
Prix public du jeu généralement constaté : 399F + frais d'envoi : 25F + 6 numéros de *Player One* : 168F.

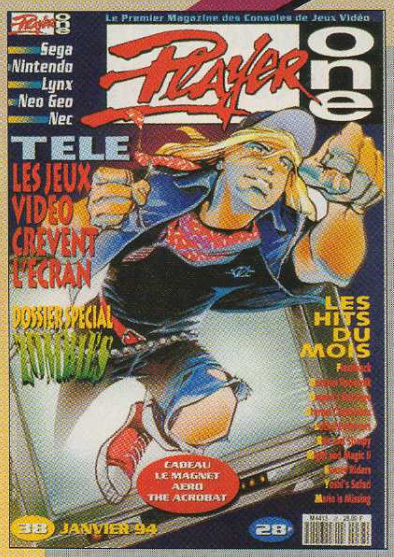


Pour jouer à quatre, commandez en même temps la prise multitap : 185F au lieu de 250F

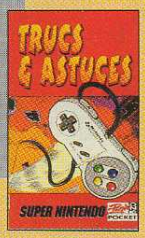
POUR MIEUX JOUER TOUTE L'ANNÉE,

Je Mâlonne !

ET JE BÉNÉFICIE DES AVANTAGES *PLAYER ONE* :



- un numéro gratuit
- ma petite annonce d'achat, de vente ou d'échange prioritaire
- 2 heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de *Player One*
  (0,36 F/min au lieu de 1,27 F/min)
- la garantie du tarif pendant un an
- en cadeau : le *Player One Pocket* de mon choix



Délai d'expédition : 4 semaines

1. SUPER BOMBERMAN + 6 numéros + 1 *Player One Pocket* — 459 F
2. La prise multiptap — 185 F
3. 11 numéros + 1 *Player One Pocket* — 280 F

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à : *Player One*, BP4, 60700 Sacy-le-Grand.
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne).

1. **Oui !** Je profite de l'offre exceptionnelle SUPER BOMBERMAN : 6 numéros de *Player One* + le jeu Super Bomberman + le *Player One Pocket* de mon choix, au prix de **459 F*** au lieu de 592F.
2. **Je** souhaite recevoir la prise multitap pour jouer à quatre, soit **185 F*** au lieu de 250F.
3. Je préfère l'abonnement classique : 11 numéros de *Player One* + le *Player One Pocket* de mon choix : **280 F** (tarif Dom-Tom et étranger : 379F).

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance : Console(s) :
Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Je choisis le *Player One Pocket* Trucs et Astuces...
- SNES
- NES Vol.1
- GB
- NES Vol.2
- MD
- MS

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

(Cochez les cercles blancs)

* Offre valable pour la France Métropolitaine

PO 40

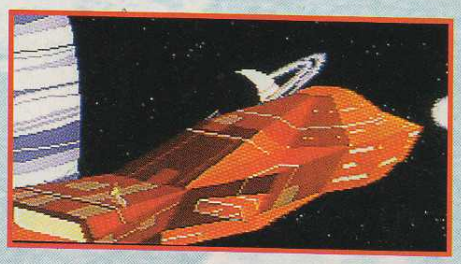
FLASHBACK

SUPER NINTENDO | **MEGADRIVE**

SECONDE PARTIE

Ne trépignez plus d'impatience, les huit pages de votre rubrique préférée sont enfin là. Encore une fois, il y en a pour tous les goûts, ou presque, puisque l'intégrale de Flashback est valable aussi bien sur Super Nintendo que sur Megadrive.

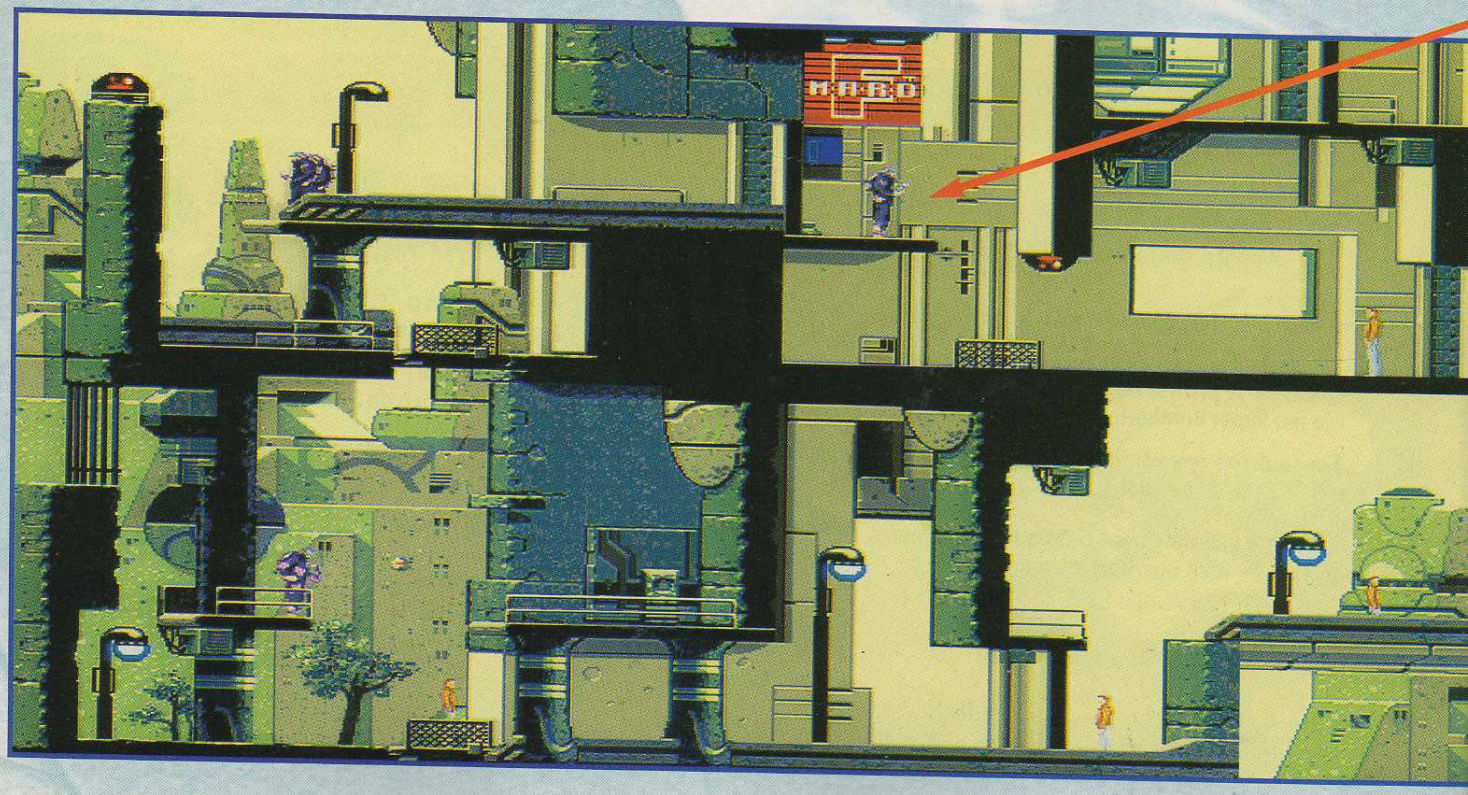
Avant de nous lancer dans la dernière partie de la solution intégrale de Flashback, voici des nouvelles du front. Après quelques mois de commercialisation, les ventes de Flashback ont dépassé toutes les espérances des distributeurs. Ce hit annoncé a confirmé tout le bien qu'on en disait en raflant une bonne partie des récompenses attribuées lors du CES de Las Vegas.



RETOUR SUR TERRE

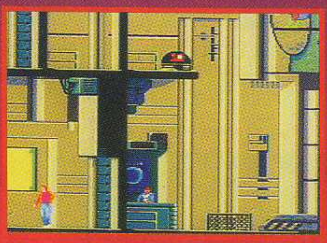
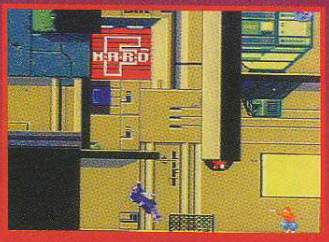
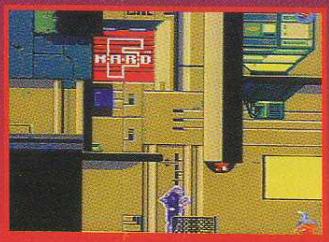
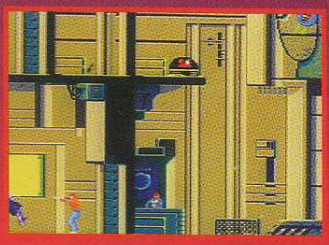
Février 2142. Quelque part dans le système solaire, un astronef de tourisme, baptisé *Star Providence*, fonce dans le vide en direction de la Terre. À son bord, oubliant pour un temps l'imminence d'une invasion de la planète bleue, Conrad mène une vie de nabab lorsque, après un mois de croisière, l'astronef finit enfin par se placer en orbite de décélération.

Dès que vous aurez débarqué, vous ne serez plus en sécurité nulle part. Les officiers supérieurs de la police terrienne ont déja été supprimés et remplacés par des extraterrestres d'apparence humaine. Est-il besoin de vous préciser que des ordres ont été donnés et que vous êtes maintenant l'homme le plus recherché de la galaxie ? Que faire ? Vous pourriez bien sûr alerter l'opinion de ce qui se trame, mais on a déjà vu ce que cela a donné au XXe siècle ; un journaliste américain eut beau affirmer LES avoir vus, personne ne le crut jamais. Il mena son combat en solitaire, et repoussa l'envahisseur. Il semblerait que la même tâche, apparemment insurmontable, vous attende.



COMMENT SE DÉBARRASSER DES FLICS

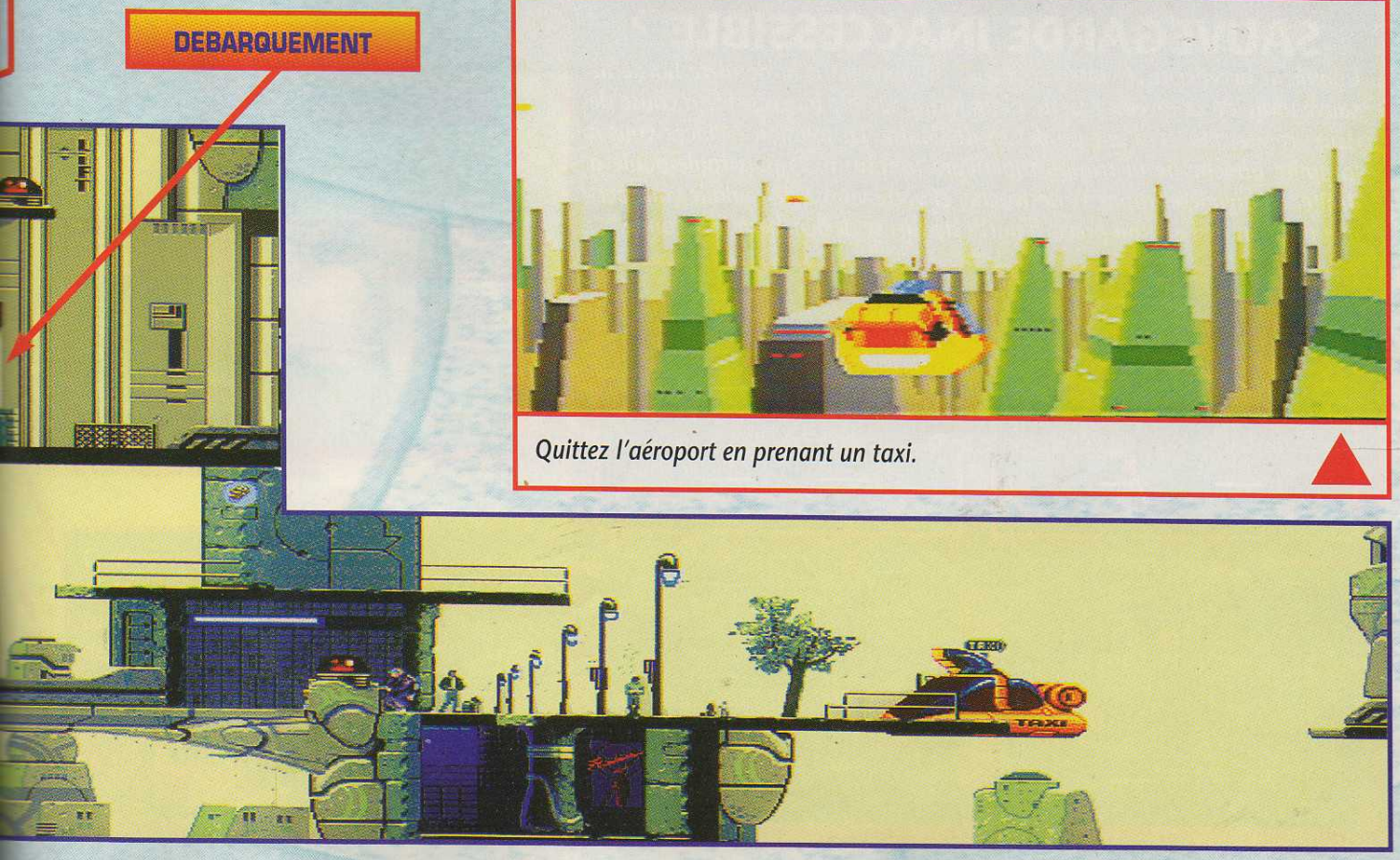
Hormis les progrès technologiques, les choses n'ont pas tellement changé en 150 ans. C'est le cas des flics qui se planquent toujours derrière le règlement dès qu'il s'agit de prendre la moindre initiative. C'est grâce à cette indécrottable mentalité de fonctionnaire qu'il va vous être possible de déjouer leur vigilance et, par la même occasion, de réduire la densité démographique de la volaille urbaine. À ce niveau, il vous faut passer d'un écran à l'autre, arme en main. Agenouillez-vous pour tirer sur le flic, puis faites aussitôt un roulé-boulé pour rejoindre l'écran précédent. Totalement surpris, le policier ne pourra pas riposter. Il ne vous reste plus qu'à vous retourner et attendre qu'il se pointe pour l'arroser une nouvelle fois. Il tombera à la renverse sur l'autre écran, mais, en bon acharné qu'il est, reviendra jusqu'à encaisser le coup fatal.

Vous devez remettre vos papiers à un douanier pour sortir du spatiodrome.

LE SPATIODROME

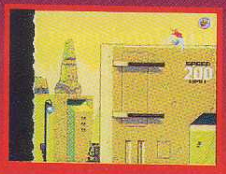
À peine arrivé sur le plancher des vaches, les tracasseries administratives recommencent. Un fonctionnaire des douanes vous demande de présenter vos papiers avant de vous céder le passage. Vous devez gagné la sortie de l'astrodrome, très surveillée. Une fois dehors, utilisez la borne d'appel des taxis afin de quitter ce lieu hostile.

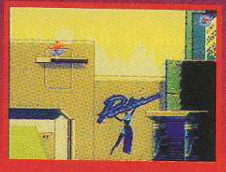
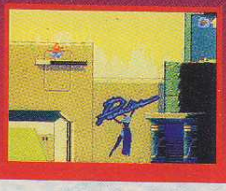


Quittez l'aéroport en prenant un taxi.

L'ENTRÉE DANS LE BÂTIMENT ENNEMI

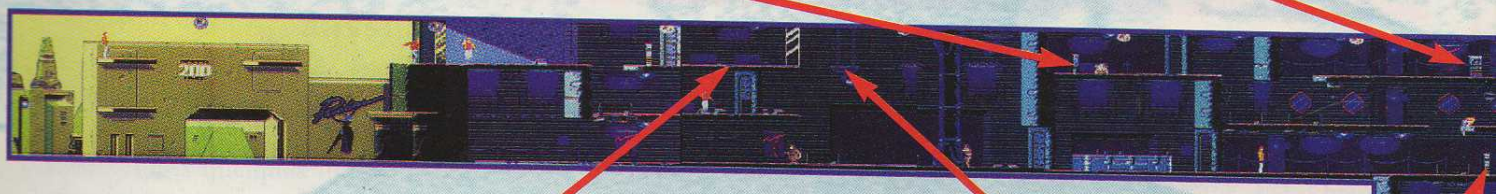
Inutile de vous acharner sur la porte du bas ; elle est condamnée. Revenez à l'écran précédent et effectuez une sauvegarde. Grimpez sur la plus haute des deux plates-formes, prenez votre élan, puis faites un grand saut vers la droite. Après vous être rattrappé et hissé sur la plate-forme du deuxième écran, dégainez puis tirez sur la baie vitrée encore plus à droite.



INTERRUPTEUR

RECHARGE D'ENERGIE

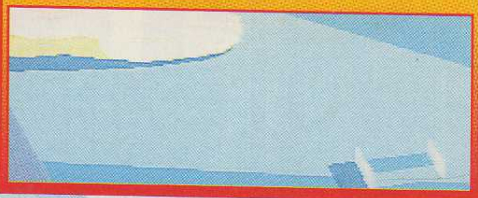


CLE A

CLE

SERRURE A

CLE B

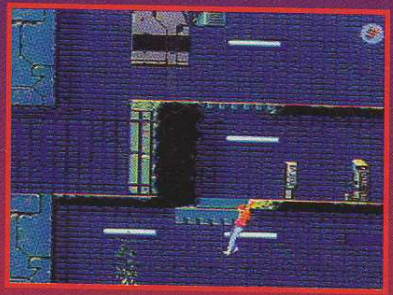
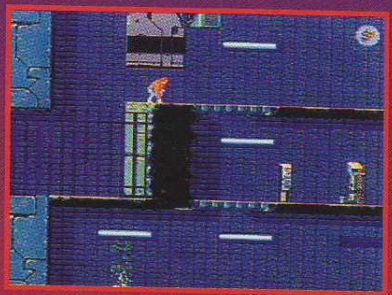
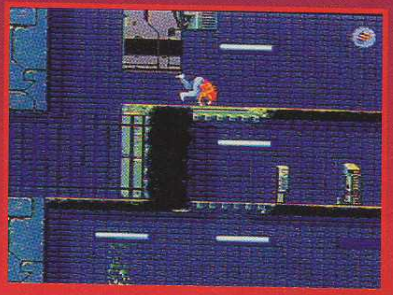
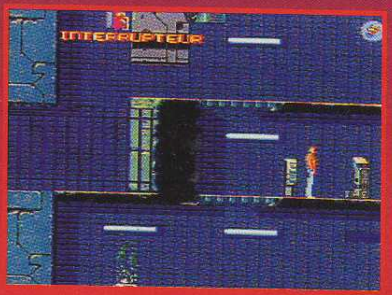


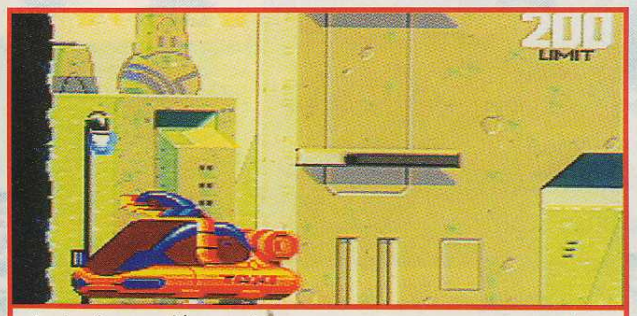
SERRURE B

PORTE B

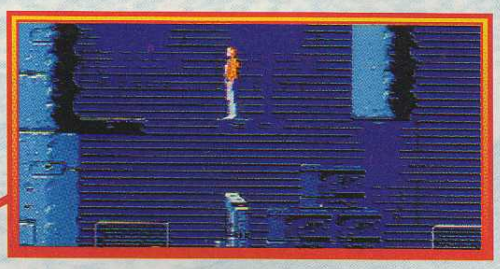
SAUVEGARDE INACCESSIBLE ?

Comment accéder à cet interrupteur et notamment à la dernière borne de sauvegarde de ce niveau ? Cette plate-forme semble inaccessible à cause de deux trappes placées l'une au-dessus de l'autre. La solution ? Placez-vous à la limite gauche de la trappe supérieure (photo n° 2) puis roulé-boulé à droite. La première trappe se déclenche, et votre vitesse de roulade vous permet d'atteindre l'endroit précis à partir duquel se déclenchera la seconde.



Le taxi vous dépose dans les bas faubourgs de la ville.



INTERRUPTEUR

PORTE C

RECHARGE D'ENERGIE

BORNE SAUVEGARDE

INTERRUPTEUR

SERRURE C

CLE C

INTERRUPTEUR

PORTE D

RECHARGE D'ENERGIE

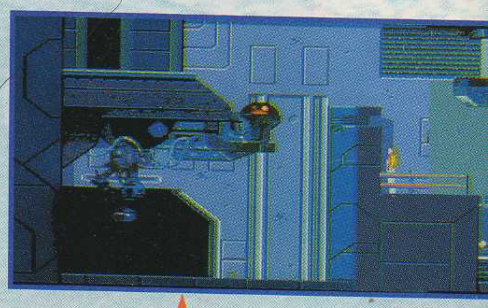
INTERRUPTEUR D

Comme vous le remarquez sur cette nouvelle séquence cinématique, les envahisseurs peuvent à volonté prendre l'apparence d'êtres humains. C'est grâce à cette faculté qu'ils ont déjà pu infiltrer des postes clés, tant administratifs que politiques ou militaires. Pour la deuxième fois, Conrad observe des choses qu'il ne devrait pas voir. Comble de malchance, la grille de ventilation, depuis laquelle notre ami espionnait les extraterrestres, a cédé sous son poids. C'est ainsi que Conrad se retrouve une nouvelle fois aux mains de ses farouches ennemis...

L'ÉVASION

Pour la seconde fois depuis le début de ses mésaventures, Conrad se retrouve désarmé entre les mains des extraterrestres. Vu les problèmes que vous leur avez déjà causés, il y a fort à parier qu'ils ne commettront pas une nouvelle fois l'erreur de vous laisser en vie. Alors que vous vous morfondez dans votre cellule, des pas se font entendre. Il n'y a plus aucun doute : l'heure de votre exécution a sonné. Quitte à mourir, autant que ce soit en héros. Mais à mains nues, vous n'avez aucune chance contre l'alien qui vient vous éliminer. Dès que la porte sera ouverte, fuyez comme vous le faites depuis le début. Vous tomberez rapidement sur l'armurerie où vous pourrez vous rééquiper. Tous les aliens de ce niveau ont pris la forme d'êtres humains, mais soyez sans pitié. Leur technique de combat est identique à celle des coureurs du Cyber Tower Show ; il vous suffit d'effectuer des roulés-boulés lorsqu'ils se mettent à courir dans votre direction. Occupé par l'ennemi, ce bâtiment doit certainement regorger d'informations intéressantes. En fait, pas d'infos, mais du point de vue du matériel... Il s'agit d'abord de trouver un téléporteur portable, indispensable pour explorer le bâtiment dans son intégralité. Lorsque vous aurez trouvé cet objet, vous pourrez continuer à fouiner, jusqu'à tomber sur le téléporteur longue distance utilisé par l'ennemi. En vous plaçant dessous, vous serez téléporté directement sur la planète d'origine des envahisseurs.

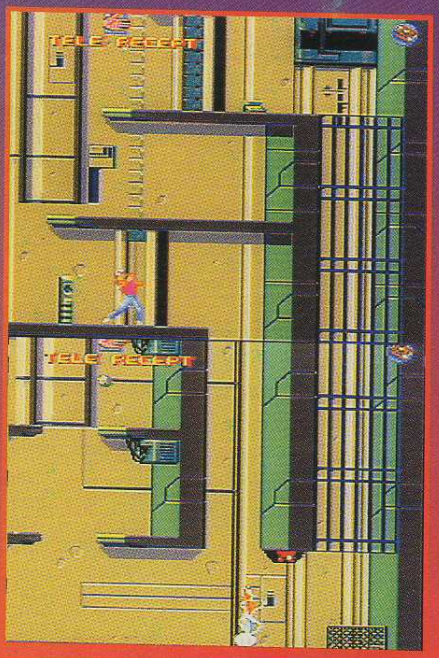
CLE B

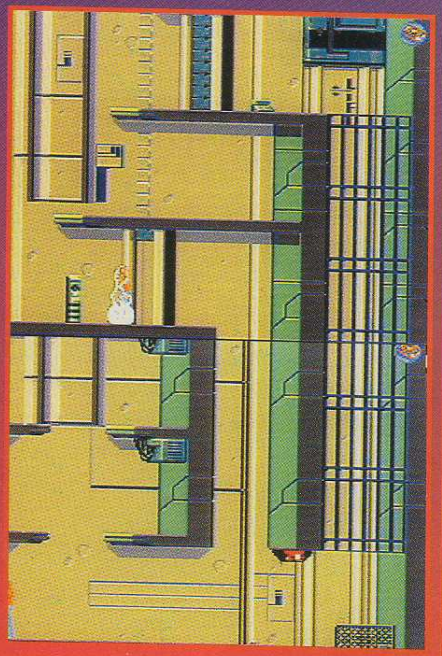


SALLE DU TELEPORTEUR

L'UTILISATION DU TÉLÉPORTEUR

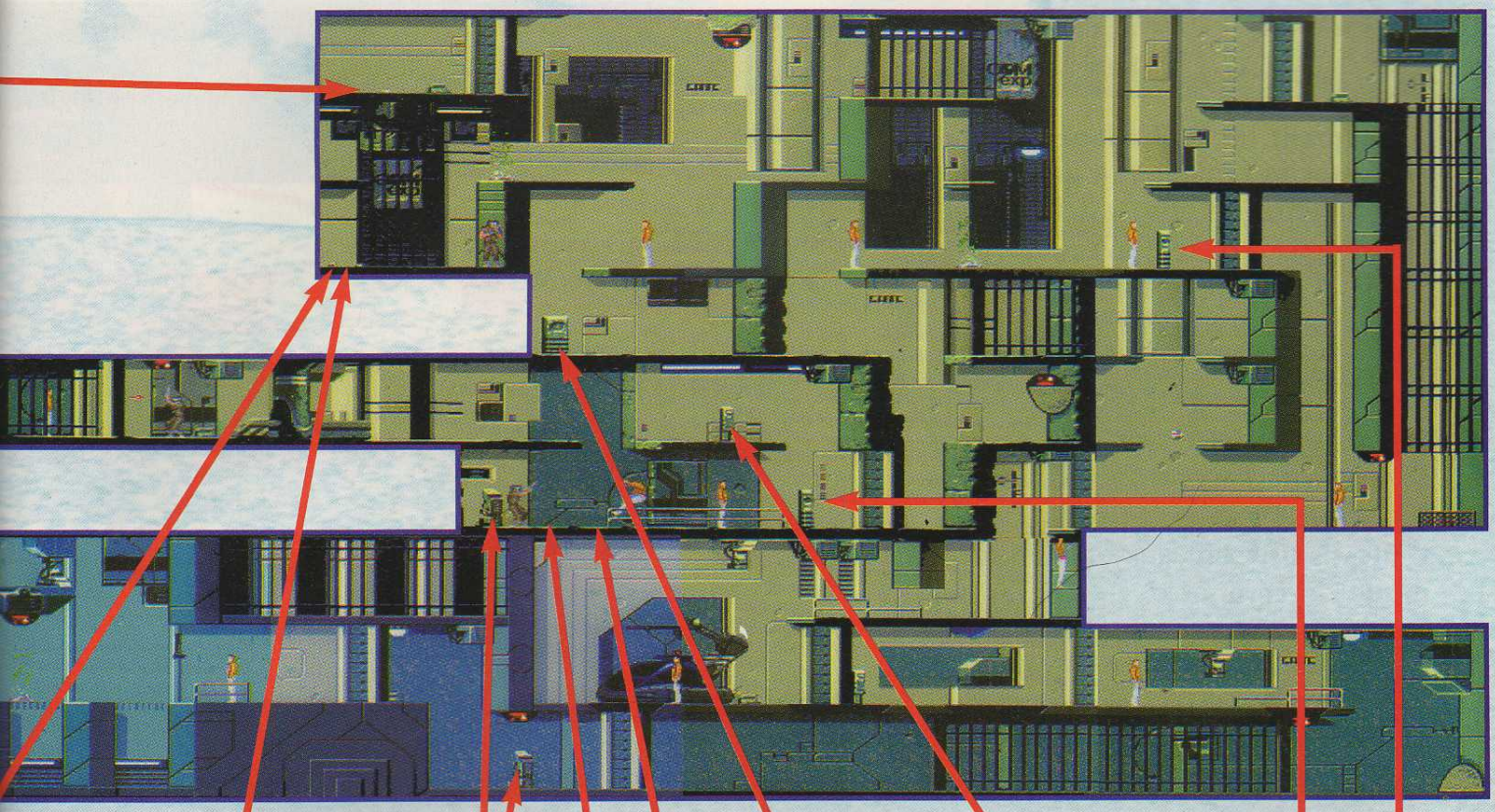
L'un des objets les plus utiles de cette aventure. Le principe de fonctionnement est simple et exige deux éléments : un télérécepteur et une télécommande. Lancez ou posez le télérécepteur en un lieu quelconque ; celui-ci jouera le rôle de balise Argos. Lorsque, par la suite, vous actionnerez la télécommande, vous serez instantanément téléporté jusqu'au récepteur. Dans l'exemple de l'encadré, Conrad ne peut pas accéder à la galerie inférieure sous peine de se rompre les os. Il doit lancer son télérécepteur dans le précipice, puis utiliser la télécommande pour se retrouver téléporté en bas sans dommage. Désormais, pensez systématiquement au téléporteur quand vous serez confronté à un obstacle d'apparence infranchissable.





TELERECEPTEUR

TELEPORTEUR



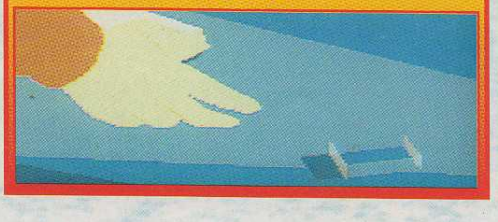
RECHARGE ENERGIE

INTERRUPTEUR

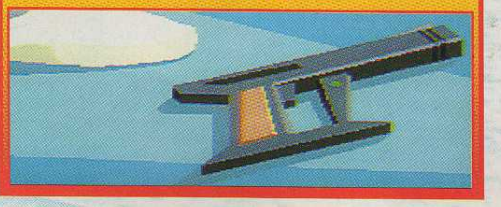
BORNE DE SAUVEGARDE

SERRURE A

CLE A



FLINGUE



SERRURE B

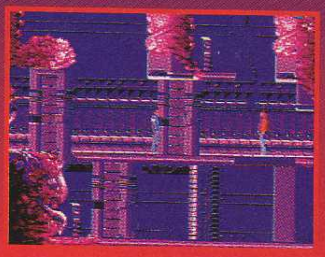
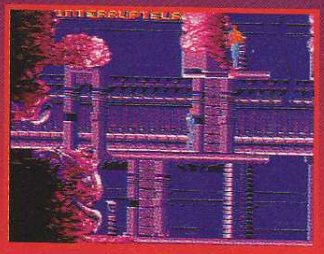
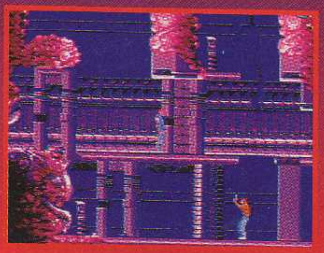
CONRAD CONTRE-ATTAQUE

Appliquant un vieil adage populaire du second millénaire qui dit que la meilleure défense est l'attaque, Conrad se retrouve avec la lourde tâche d'envahir à lui tout seul la planète ennemie et, accessoirement, de la détruire. Autant dire que ça ne va pas être une partie de plaisir. Dans leur monde natal, les aliens se déplacent sous leur forme d'origine et, bien que plus résistants, ils utilisent eux aussi la technique de combat des « coureurs » du Cyber Tower Show. Les roulés-boulés sont encore la meilleure façon d'éviter leur contact et l'utilisation du champ de force pourra dévier les tirs particulièrement bien ajustés.

L'exploration de la planète ennemie tient, en fait, sur deux niveaux, c'est-à-dire que vous obtiendrez un autre mot de passe à mi-parcours. Vos pérégrinations vous feront rencontrer un savant terrien, prisonnier des aliens, qui sera abattu avant d'avoir pu vous parler. Vous récupérerez une charge atomique conçue par le savant ainsi que son journal de bord. N'hésitez pas à en consulter les extraits en encadré, ils vous permettront de mieux cerner le problème de ce dernier niveau.

LA LIBÉRATION DU SAVANT

Cette salle sert en fait de geôle au savant prisonnier des extraterrestres. Un petit entretien serait certainement enrichissant, mais il faut d'abord le délivrer. Commencez par monter sur la plate-forme supérieure pour utiliser l'interrupteur. La trappe menant au deuxième interrupteur s'ouvre, mais une porte vous en sépare encore. Vous pouvez tenter tout ce que vous voulez pour l'ouvrir, il n'y a qu'une seule solution : tirer au pistolet. Le savant est enfin libre, mais c'est ce moment précis que choisit un garde pour effectuer sa ronde. Vous voyant, il dégaine aussitôt et abat le professeur avant de s'occuper de vous.

RECHARGE ENERGIE

JOURNAL

INTERRUPTEUR

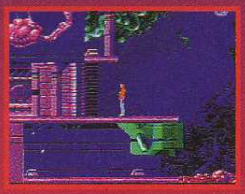
A

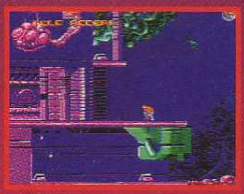
BORNE SAUVEGARDE

SERRURE A

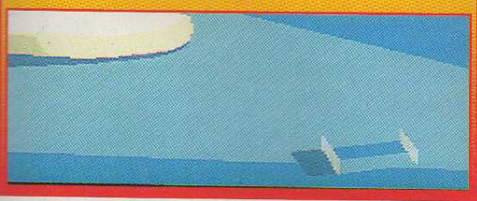
L'ENTRÉE DU COMPLEXE SOUTERRAIN

Certains de la fiabilité de leur système de sécurité, les aliens n'ont pas jugé bon de poster une sentinelle. Une fois encore, Conrad doit utiliser son téléporteur pour activer l'ouverture de la porte. Placez le télérécepteur sur la plate-forme médiane avant de redescendre au niveau du sól. Déplacez-vous ensuite jusqu'au mécanisme de gauche qui actionne l'ouverture de la porte. Utilisez alors la télécommande du téléporteur pour éviter de passer sur l'autre mécanisme, qui ne manquera pas de refermer la porte s'il est enclenché.





CLE A



CHARGE ATOMIQUE

EXTRAIT DU JOURNAL DU PROFESSEUR PHILLIP H CLARK

437e jour de détention. Ils m'ont obligé à travailler sur une expérience terrible dont je préfère taire les prolongements, tant les perspectives qui m'ont été dévoilées m'effrayent.

519e jour. Ils veulent détruire notre espèce ! Il faut que je tente quelque chose pour prévenir la Terre.

683e jour. Aujourd'hui, j'ai réussi à introduire un sujet sur la recherche moléculaire dans l'ordinateur de Titan. Mon seul espoir est que cela attire l'attention de quelqu'un.

690e jour. Le cerveau maître ! C'est lui qui les dirige... Demain, j'essaierai de savoir où il se trouve.

720e jour. Impossible d'y accéder. Le cerveau maître est installé au cœur de la planète. Toute voie de communication est coupée.

830e jour. Eurêka ! C'est un cerveau auxiliaire qui gère la planète, le cerveau maître étant pour l'instant endormi. En le détruisant, j'obligerai le cerveau principal à se réactiver. Il ouvrira ses voies de communication, ce qui me permettra de déposer une charge atomique au cœur de la planète.

900e jour. J'ai réussi à construire une bombe assez puissante pour déclencher une réaction en chaîne qui fera exploser toute la planète. Il me reste à trouver le courage de mettre mon plan à éexécution.

1 200e jour. J'ai décidé d'opérer ce soir. J'espère pouvoir emprunter un vaisseau dans le hangar avant que tout n'explose.

INTERRUPTEUR 2

PORTE 2

RECHARGE ENERGIE

BORNE SAUVEGARDE

INTERRUPTEUR 1

SERRURE B

FIN

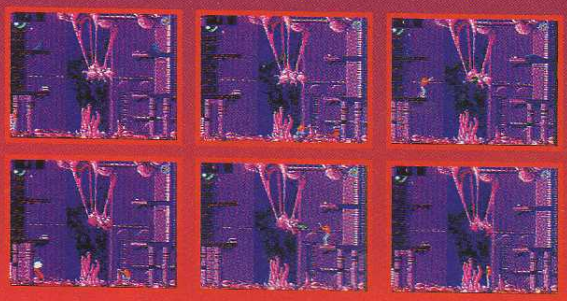
A

CLE B

PORTE 1

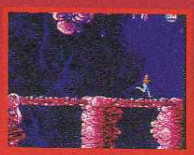
LE CERVEAU AUXILIAIRE

Le cerveau auxiliaire est le dernier obstacle à franchir avant de poser la charge atomique. On pourrait même le qualifier de boss de fin. En entrant dans cette pièce, vous n'aurez plus d'autre choix que de détruire le cerveau. Ce point névralgique de la planète est défendu par des aliens arrivant par groupes de deux. Lorsque vous êtes venu à bout du premier groupe de gardes, vous disposez d'un court laps de temps pour vous hisser sur la plate-forme de gauche, puis tirer sur le cerveau. Redescendez aussitôt affronter la nouvelle volée de gardes, avant de répéter l'opération par la droite. Il faut toucher le cerveau six fois pour qu'il soit totalement détruit.



COMPTE À REBOURS, LA FUITE

Vous arrivez maintenant dans un cul-de-sac. À proximité du mur, une voix résonne dans votre tête, vous indiquant que la charge doit être posée ici. Placez-la contre le mur avant de l'envoyer au cœur de la planète grâce à l'interrupteur. Si la réaction en chaîne s'opère normalement, il ne vous reste que très peu de temps pour fuir. Il vous faut maintenant retraverser presque tout le niveau en courant. En fait, vous devez gagner le point le plus à droite du plan. Là, une porte, restée désespérément fermée jusqu'à maintenant, s'est ouverte. La plate-forme semble ne mener nulle part, mais il s'agit en fait d'un ascenseur camouflé. Montez, vous arriverez dans le hangar à navettes ennemi, donc le salut.



RECHARGE ENERGIE

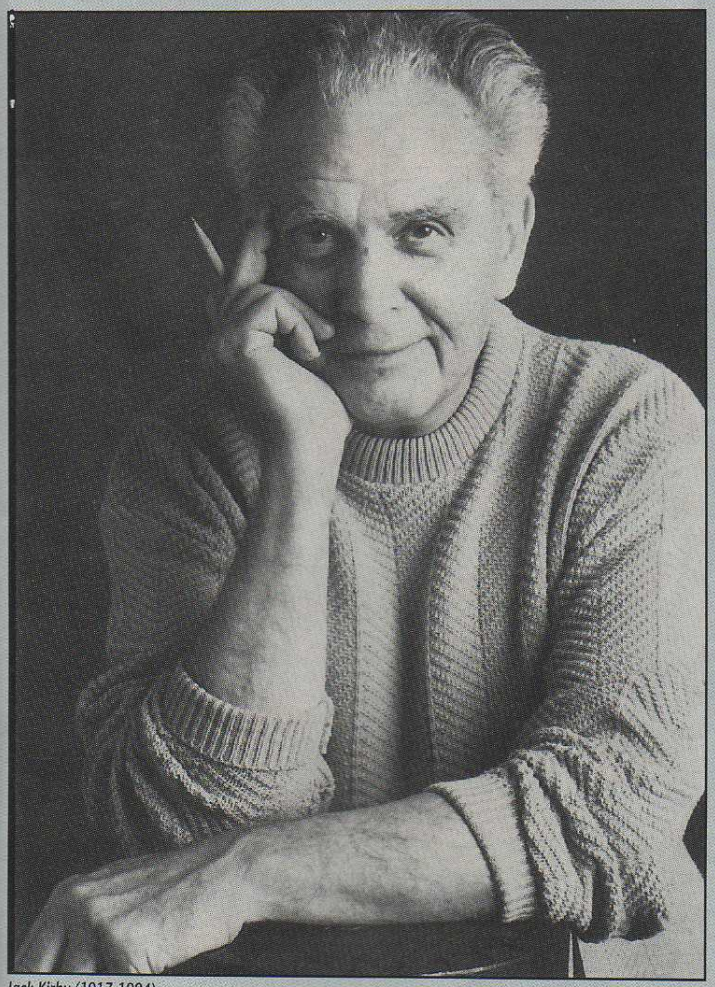
B

SAUVEGARDE

INTERRUPTEUR

JACK KIRBY EST MORT

Nous sommes tristes. Jack Kirby, le roi des comics, est mort le 6 février. C'est la fin d'une époque...



Jack Kirby (1917-1994)

Demandez à n'importe quel fan de comic books, à Los Angeles, Paris et Hong Kong, ils vous diront tous la même chose : le roi de la bande dessinée américaine, l'empereur des super-héros, c'est Jack Kirby. Et cet artiste au talent immense, ce véritable visionnaire, vient de s'éteindre, à l'âge de soixante-dix-sept ans.

PROFESSIONNEL

Jack Kirby était un symbole. Celui des auteurs de comics. L'un de ces artistes qui travaillent dans des conditions qui feraient frémir la plupart des dessinateurs européens. Rapidité. Productivité maximale. Abnégation parce qu'il ne touchera pas un cent sur les personnages déments qu'il invente et que ses crayonnés peuvent être confiés à un encreur, un coloriste incapable, parce qu'il assure l'essentiel de la narration d'une histoire sans être souvent crédité comme scénariste. Et malgré tout ça, Jack Kirby s'était imposé avec une évidence monolithique

comme un des plus grands créateurs de toute l'histoire de la BD. Jugez plutôt...

MARVEL

Résumer en deux petites pages la carrière de Jack Kirby serait indécent. Tout simplement parce que l'histoire de l'auteur épouse celle de la bédé américaine. Kirby, c'est rien de moins que le père de la plupart des héros de comics : *Captain America*, *Les 4 Fantastiques*, *Le Surfer d'Argent*, *Les Vengeurs*... Sans lui, les Marvel comics ne se seraient jamais imposés !

AUTEUR

Kirby était aussi un franc-tireur. Il fut parmi les premiers à se lancer dans l'aventure des magazines de BD aux États-Unis. Ayant quitté les Marvel comics, il créa aussi pour les DC

comics des histoires apocalyptiques et intemporelles de dieux et de démons (*New Gods*, *Demon*, *Mister Miracle*, *Jimmy Olsen*, etc.). Il établissait ainsi les bases d'une mythologie aussi moderne que personnelle.

SYMBOLE

Kirby était enfin un symbole. Celui des comics et des super-héros, bien sûr. Mais aussi celui de la lutte des artistes américains en butte à l'intransigeance des gros éditeurs et de leurs contrats injustes.

Jack Kirby nous a quittés. Rarement un auteur aura laissé tant de héros orphelins. Le roi est mort... vive le roi ! ■

Inoshiro, très triste.

© des illustrations de ces deux pages : les éditeurs.

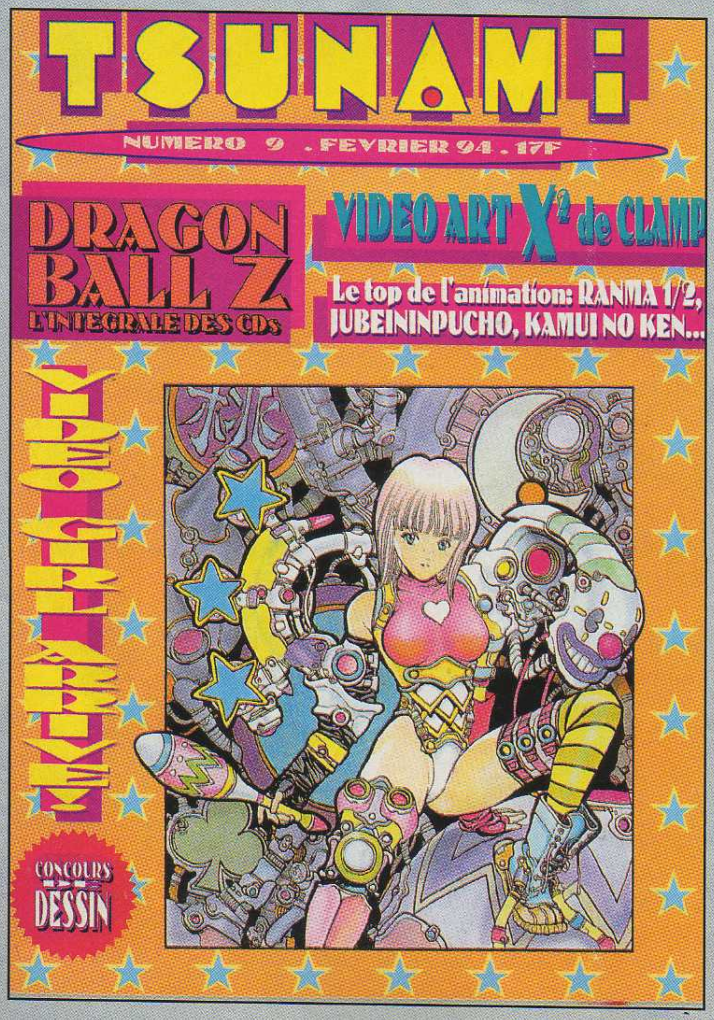
LES MANGAS DU MOIS

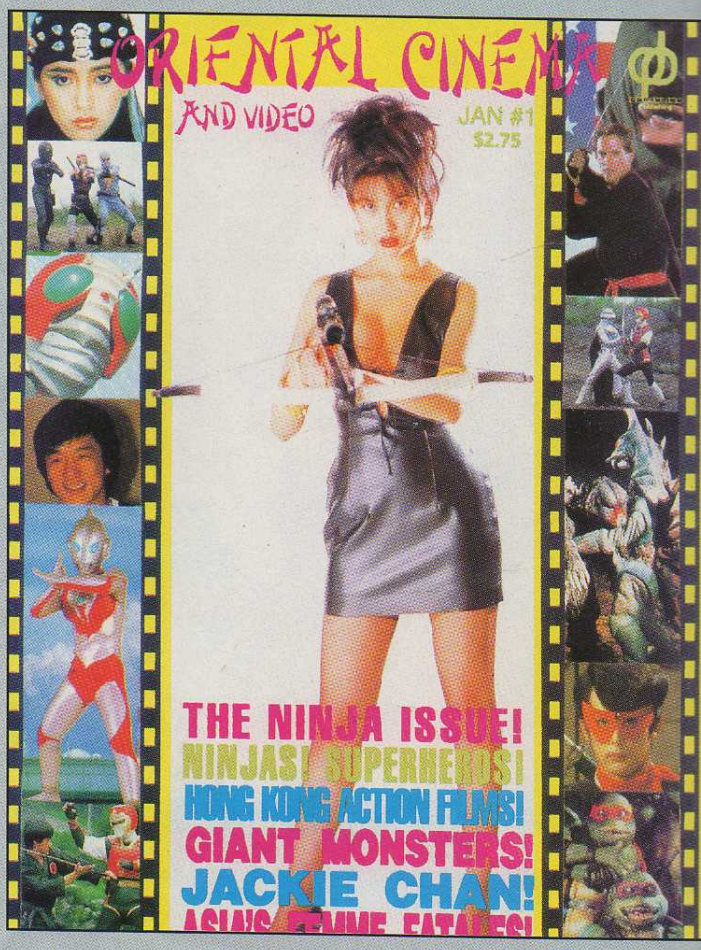
À *Player*, nous sommes toujours sur la brèche. Nous connaissons l'intérêt dément que vous portez aux mangas, les bédés japs. Aussi, afin de satisfaire votre soif inextinguible d'infos sur tout, tout, tout ce qui se fait au Japon, la rédaction n'a pas hésité à dépêcher Inoshiro dans la jungle tropicale des mangas. Il vient d'en revenir. Épuisé mais enthousiaste. Qu'est-ce qu'on dit ? Aligatto Inoshiro !

Ce mois-ci, nous avons donc décidé de passer à la vitesse supérieure. Les lignes qui suivent vous présentent pas moins de deux revues et trois mangas. On vous gâte !

« TSUNAMI »

Le dernier numéro de ce superbe zine vient de paraître. Avant d'entamer le chœur des louanges, nous nous permettrons de vous rappeller que *Tsunami* est LE zine de l'actualité jap. C'est beau, quasi pro et, ô félicité sublime, c'est bimestriel ! Sans mentir, ce numéro 9 est encore meilleur que les précédents. La mise en page s'est améliorée. Les articles et infos sont de plus en plus riches. Bref, *Tsunami* s'impose comme l'oxygène de tous les fans de mangas. Innovation de taille, ce numéro comporte deux pages de bédés inédites. Des vraies, réalisées en France, bien faites et qui portent un regard critique et sympa sur les « mangas-fans » français.





Bravo ! Le sommaire comprend un guide des CD DBZ, un article sur Minami Ozaki et des dizaines de pages d'infos précieuses sur l'actualité des mangas, (bédés et OAV). On attend seulement une chose : que *Tsunami* paraisse tous les mois. D'ici là, écrivez à :

Tsunami, 1 rue Eugène-Varlin, 93170 Bagnolet.

« ORIENTAL CINÉMA »

C'est le titre d'un zine dédié à l'actualité, qui propose des dossiers sur les films asiatiques (on peut supposer que vous vous en doutiez, étant donné le titre). Là, on a droit à un tour d'horizon complet : du Japon à Hong Kong en passant par les Philippines.

Pour les connaisseurs, disons que les éditeurs de O.C. sont dans le même trip que ceux de A.T.C. (Asian Trash Cinema).

Le nouveau numéro est cette fois consacré aux ninjas, à Jackie Chan et aux femmes fatales du cinéma asiatique ! C'est édité aux States, dans l'Illinois, par l'éditeur Draculina. On aime d'office.

« FROG MEN »

Une fois n'est pas coutume, voici une bédé dont la lecture garantit un max de plaisir, même si on ne comprend rien au japonais. Je parle de *Frog Men*, une sorte de satire des Tortues Ninja mâtinée de DBZ. Cet objet est — en apparence — charmant. La couverture, le thème (des super-héros animaliers) et les couleurs donnent l'impression que le lecteur va découvrir une superbe bédé tout public... Ouais ! Mais tout ceci est une fourberie. *Frog Men* est en réalité un manga 200 % adulte ! C'est gore, érotique et même carrément tordu par moments ! Détail amusant, il est difficile d'imaginer un équivalent français à cet hybride de littérature enfantine et de gros plans de petites culottes et mutilations. Au Japon, c'est tout public. En France, c'est impossible ! Comme quoi, les Japs peuvent être vraiment malsains. Curiosité donc, de qualité certes, mais pour public averti !

Une héroïne de « Frog Men » se dévoile pour Player !

« ALITA »

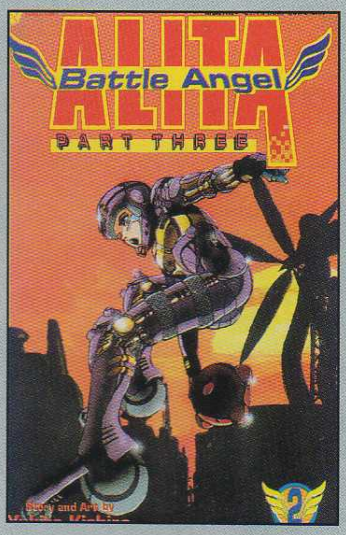
Là, on revient vers des horizons plus classiques. Pourtant, cette série mérite amplement votre attention. Yukito Kishiro, son auteur, peut se targuer d'avoir réalisé une série de SF de top niveau. *Alita*, c'est du manga de grande classe ! Par son graphisme, cette histoire d'ange féminin cyborg se démarque des milliers de planches stéréotypées fabriquées par les Japs. Bonheur absolu : une édition américaine existe et n'importe quel écolier de quatrième peut prendre son pied en découvrant que le récit est à la mesure du dessin. À lire.

SF destroy dans « Alita ».

« TAKERU »

Terminons avec un gros, gros bouquin en quadrichromie signé par Buichi Terasawa. Un manga authentique, du genre flamboyant. Avec un vrai héros, lequel affronte des créatures aussi bizarres que maléfiques (et je m'y connais !). L'objet est superbe. Que dire de plus ? Simplement, que cet album est entièrement réalisé sur ordinateur. Là, ça tourne à l'exploit. *Takeru* n'est rien d'autre que la meilleure bédé réalisée sur computer parue à ce jour. C'est énorme ! Et cela justifie amplement que l'on se jette dessus. Ces titres sont importés par Tonkam. ■

Inoshiro, misérable gaijin.



Affrontement sauvage dans « Takeru ».

Frog Men : © SP Comics (all rights reserved) - Alita : © Yukito Kishiro/Shueisha Inc. - Takeru : © Buichi Terasawa

LES NULS... LE FILM !

À la manière de Julia Roberts dans « Pretty Woman », la star de « Red is dead » découvre les joies du shopping.

Les Nuls sont de retour... au cinéma ! Oui, les comiques frappés de la télé viennent de signer leur premier film. Ça s'appelle *La Cité de la peur*, ça sort dans quelques jours et c'est une comédie familiale.

Souvenez-vous : il y a quelques mois, l'inénarrable Karl Zéro signait son premier film, *Le Tronc*. Échec total ! Aussi bien critique qu'artistique. La preuve en 90 minutes que le comique du petit écran est difficilement transposable sur le grand du ciné. Aussi, on attendait avec un mélange d'impatience et d'anxiété le passage sur grand écran des Nuls. D'accord, tout le monde savait que le trio adore le ciné. Pourtant, on était tous d'accord pour flipper devant les embûches qui allaient obligatoirement se dresser sur leur route... L'heure fatidique est arrivée. Le film est fini et — verdict objectif — c'est BON ! *Player* vous explique...

PSYCHO-KILLER

La Cité de la peur débute au festival de Cannes et, plus précisément, en plein marché du film. Nous parlons bien de cette foire démente où les producteurs viennent présenter leurs derniers-nés afin de signer (ils l'espèrent) de juteux contrats de distribution. Au milieu de cette effervescence, Odile Deray (Chantal Lauby) essaie sans grand succès d'assurer la promotion de « son » film *Red is dead*, un film gore ultra-cheap qui raconte les « exploits » d'un serial killer armé d'une faucille et d'un marteau (!)... Pourtant, les efforts d'Odile vont bénéficier d'un événement inattendu : le meurtre du technicien

Cannes. Fusillade sur les marches du Palais des festivals.

qui projette le film ! Le malheureux est en effet sauvagement assassiné en plein travail ! Détail incroyable, le pauvre bougre est découpé à la faucille et au marteau, comme si le tueur du film était sorti de l'écran ! En bonne attachée de presse, Odile décide d'exploiter cette actualité macabre pour attirer l'attention sur sa série Z. Elle décide d'inviter au festival la « star » du film, un débile profond (Dominique Farrugia). Un tantinet réaliste, elle embauche un spécialiste de la protection rapprochée (Alain Chabat) pour assurer la sécurité de son poulain. On ne sait jamais... Bien vu ! La séance suivante se termine aussi dans le sang. Le projectionniste est une fois de plus débité à la faucille et au marteau... Qui est le tueur ? *Red is dead* récoltera-t-il la Palme d'or ? Le garde du corps couchera-t-il avec Odile ? Que fait la police ? Comment gérer l'emploi du temps de la star attardée ? Et qui osera projeter *Red is dead* ? Réponse le 9 mars, sur vos écrans ! Ha, ha, ha !

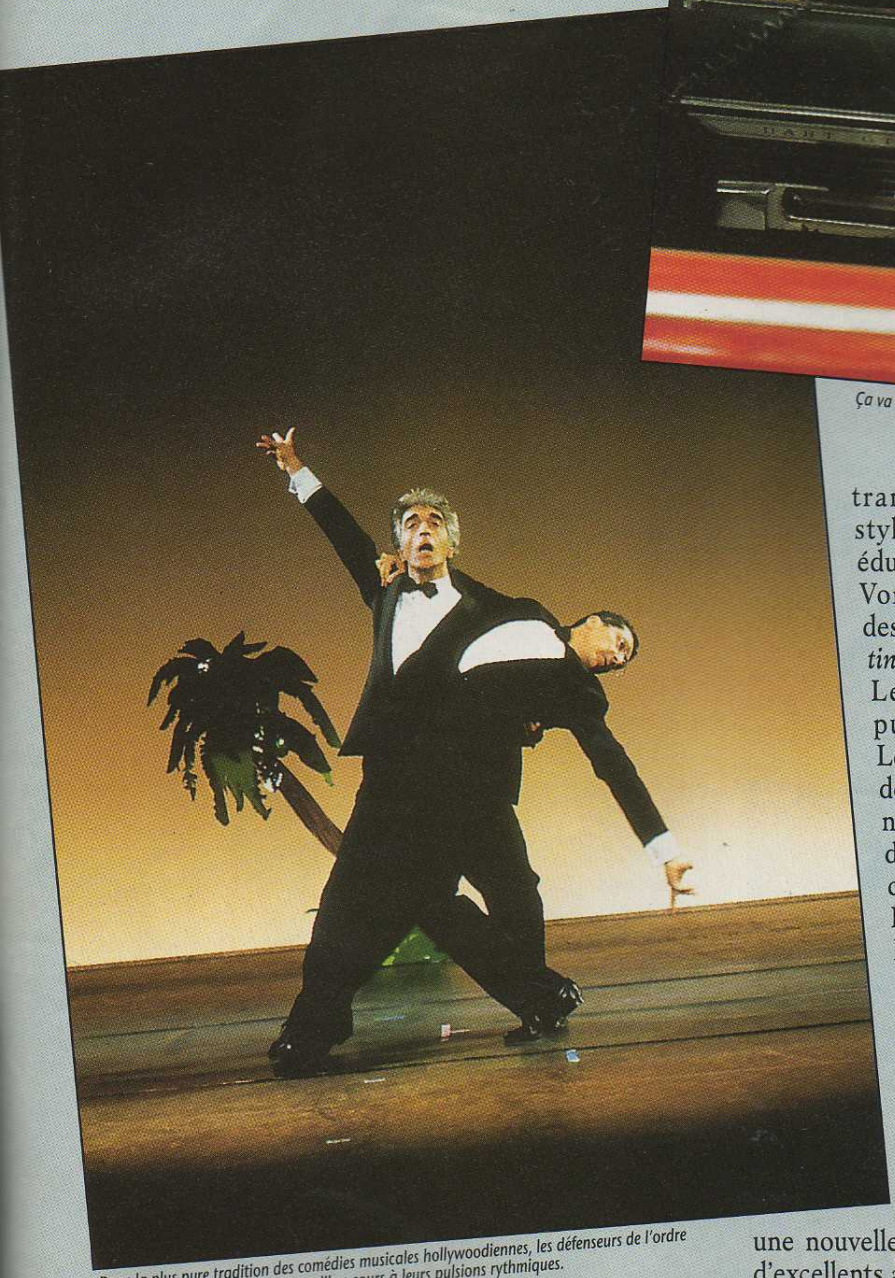
Rassurez-vous : ceux d'entre vous qui aiment les Nuls les retrouveront au cinéma. Entiers. En pleine forme. Et sur GRAND écran ! Yeah ! Ces braves ont réussi à transposer leur style sans aucune éducolration. Pets. Vomis. Pastiches destroy (*Basic Instinct* entre autres). Les Nuls à la puissance 100 ! Le film bénéficie de la présence de nombreux invités de prestige tels que Tchéky Karyo, Valérie Lemercier ou encore Eddy Mitchell. Ces poids lourds n'écrasent pas (au contraire) Lauby/Farrugia/Chabat qui prouvent une nouvelle fois qu'ils sont d'excellents acteurs de comédie. La mise en scène quant à elle se trouve à la hauteur du scénario. Confiée à Alain Berbérian, un proche du trio, elle est 100 % cinématographique et met parfaitement en valeur les délires du trio. C'est cool !

Bon. Il ne s'agit pas d'un chef-d'œuvre. Mais Les Nuls peuvent être fiers de ce premier galop d'essai cinématographique.

En exagérant à peine, on peut affirmer qu'ils écrivent un nouveau chapitre de la longue histoire de l'humour ciné français. C'est nettement plus osé que *Les Visiteurs*. Et c'est à cent lieues des gaudrioles genre *La Vengeance d'une blonde*. C'est tout simplement « jeune ». ■

Inoshiro,
très content, vomit de joie.

Ça va couper !



Dans la plus pure tradition des comédies musicales hollywoodiennes, les défenseurs de l'ordre (G. Darmon et A. Chabat) laissent libre cours à leurs pulsions rythmiques.

LA PHARMACIE DU MOIS

Soyez franc : vous aussi vous pouvez en avoir marre des jeux ! Oui, vous savez, ces moments où l'on a envie de fracasser sa console contre le mur... Nous parlons bien de ces instants intenses où l'on brûle d'étriper les plombiers moustachus et les hérissons épileptiques. Ces heures où l'on a besoin d'autre chose. Soyez heureux ! Il existe des remèdes à ces drames existentiels : les voici !

La musique adoucissant les mœurs, nous commencerons avec quelques arpèges, sélectionnés avec la classe qui nous démarque de nos concurrents...

THERAPY ?

D'accord : ce trio d'Irlandais ferait fuir des hordes de trolls. Et ce n'est pas l'écoute de leur nouvel album qui nous contredira. Intitulé *Troublegum*, ce CD ne s'adresse qu'aux tympans les plus blindés. À côté, Metallica, c'est l'orchestre du bal de vos vacances. Expliquons : les trois énervés du groupe Therapy ? peuvent être définis comme la fusion du punk et du metal dans les hauts-fourneaux de Tchernobyl. C'est aussi moderne que sauvage. Et c'est très fort ! Une musique réservée quand même aux plus barbares d'entre vous. À prendre avec des pincettes.

Therapy ? *Troublegum* (AM/Polydor)

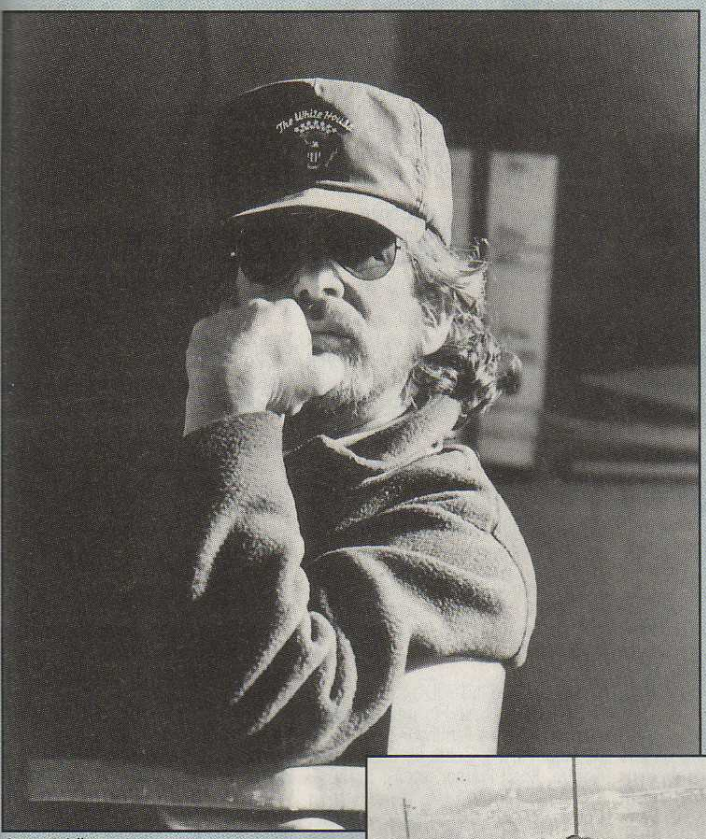
SOUNDGARDEN

Tout le monde a entendu parler de Seattle, du grunge, etc. On ne dissertera pas ici pendant des pages sur cette scène. Laissons ça aux revues spécialisées. Contentons-nous (et c'est déjà pas mal !) de signaler la sortie de *Superunknown*, le dernier-né du groupe Soundgarden. Les exégètes disent d'eux qu'ils sont quelque part les (dignes) héritiers de Led Zeppelin. Vrai ? Faux ? Une telle démarche consiste d'une certaine façon à nier l'authenticité de ce groupe, dont le nouveau CD interpellera les amateurs de metal de qualité. L'écoute de ce scud prouvera au critique le plus virulent que ce groupe n'est pas un énième ersatz métalloïde qui se borne à faire du bruit. D'ailleurs, bien que n'étant pas un inconditionnel du genre, je ne peux que m'incliner devant le brio de ce disque. À vous de juger !

Soundgarden *Superunknown* (AM/Polydor)

SPIELBERG ET LES OSCARS

Pas encore vu *La Liste de Schindler*, le dernier film en date de Steven Spielberg, dont l'action, vous le savez probablement, se déroule pendant dans la Seconde Guerre mondiale, dans l'ombre des camps de concentration. Dans ces conditions, je ne peux qu'enrager car ce film en


Steven Spielberg.

Ben Kingsley dans « La Liste de Schindler ».

noir et blanc (et de plus de trois heures !) a littéralement estomaqué la critique (pourtant pas tendre) américaine. À preuve les douze nominations récoltées aux Oscars et la belle brochette de prix que le film s'est octroyé. Il paraît en effet que, pour une fois, Spielberg a réussi à tourner un film « sérieux » sans tomber dans l'excès et le mélo (genre *L'Empire du Soleil*). Il paraît aussi que ce film est une réussite historique !... Vous pourrez le voir à partir du 2 mars prochain.

L'horreur des camps.

CINÉ EXPRESS

Sortie, le 30 mars, du *Géronimo* de Walter Hill *(48 Heures)*, qui illustre la vie du célèbre chef apache rebelle. En attendant, nous vous conseillons de lire *Les Mémoires de Géronimo*, publiées aux Éditions de la Découverte.

Sortie prochaine de *L'Impasse*, le dernier film de Brian de Palma *(Scarface)*, qui marque les retrouvailles de ce metteur en scène intéressant mais inégal avec Al Pacino. Une nouvelle histoire de gangsters...

Stallone va commencer le tournage d'une transposition au ciné de l'univers du héros de BD Judge Dredd.

De son côté, Schwarzie, qui vient de terminer *True Lies*, le remake de *La Totale* dirigé par James Cameron, va retrouver le réalisateur Ivan Reitman pour *Junior*, une nouvelle comédie qui, tous ces braves gens l'espèrent bien, rééditera le succès financier qu'a connu *Jumeaux*. L'acteur austro-américain devrait ensuite attaquer le tournage des *Croisades* avec le metteur en scène Paul Verhoeven *(Total Recall)*. ■

Inoshiro,
s'en va à Monte-Carlo.

Player One ANNONCES

LES BONS PLANS POUR BIEN VENDRE ET MIEUX ACHETER

L'ARGUS DES JEUX VIDÉO

PLUS DE 320 ANNONCES CLASSÉES, SUR LES CONSOLES ET LES JEUX VIDÉO

VOUS CHERCHEZ UN JEU ? PLAYER ONE ANNONCES VOUS EN PROPOSE DES MILLIERS !

N° 12 MARS 1994

VENTES

SUPER NINTENDO

VVends Bart's Nightmare 230 F, Tiny Toon, Turtles IV, Super Soccer et Zelda III 250 F pièce, Street Fighter II et Dragon Ball Z 300 F pièce. Philippe Wattiez : 4 bis, rue Alfred-Mézières, 54430 Rehon. Tél. : 82 25 58 38.

Vends F-Zero 200 F et NHLPA Hockey 93 à 300 F. Nicolas Pierre : 37, rue de la Tournade, 95220 Herblay. Tél. : 39 31 14 46.

Vends SUPER NINTENDO + 6 jeux (Mario IV, Zelda II, Super Swiv, Super Earth Defense Force, Super Ghouls'n Ghosts, F-Zero) : 1 750 F. Sinon console + 2 jeux 1 100 F et autres jeux 200 F pièce. David Racinne : La Rou, Elais-Bonnemain, 35270 Combourg. Tél. : 99 73 48 34.

Vends Actraiser et Magical Quest 350 F. Sofiane Ait-Tabet : 4, avenue Pascal, 95500 Le Thillay. Tél. : 39 88 60 44 le week-end.

Vends SUPER NINTENDO + manette + 2 jeux (F-Zero et Rival Turf) : 900 F. Raphaël Paulet : 5, rue Duché, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77 95 63 96.

Vends Exhaust Heat II, World Heroes, Starwing, Jimmy Connors, Mortal Kombat, etc. Thierry Sureau : 6, bd Ernest-Girault, 91290 Arpajon. Tél. : 60 83 07 11.

Vends Goemon II, Madara II, F1 Pole Position, Seven Saga, Final Fantasy V, Toruneko et Breath of Fire. Prix à débattre. Philippe Beer-Gabel : 25, rue Louis-Moreau, 91150 Etampes. Tél. : 64 94 88 33.

Vends SUPER NINTENDO TBE + Street Fighter II + manette Turbo : 700 F. Julien Larrieu : 102, domaine du Luc, 33850 Léognan. Tél. : 56 64 58 26.

Vends Zelda III 275 F. Contacter Matthieu Rozoy au 46 48 86 21 (Paris).

Vends Pilotwings 220 F, Mario Kart 290 F, Super Probotector 300 F et Bulls vs Blazers 400 F. Julien Lemonnier : 14, rue du 19-Mars, 76120 Grand-Quevilly. Tél. : 35 68 05 55.

Vends SUPER NINTENDO + Street Fighter II + notice + 2 manettes + adaptateur multiple TBE. François Lekieffre : 113, avenue Henri-Barbusse, 59770 Marly. Tél. : 27 41 40 89.

Vends Axelay, Double Dragon, Star Wars, Street Fighter II, Addams Family 300 F pièce (à débattre). Eric et Ludovic Feltin : 22, rue de Pfulgriesheim, 67450 Lampertheim. Tél. : 88 20 33 05.

Vends Super Castlevania IV et Tiny Toon 300 F pièce, Street Fighter II 200 F. Laurent Manificat : résidence de la Sure, 36500 La Buisse. Tél. : 76 55 03 28.

Vends Super Probotector, Street Fighter II, Addams Family (US) de 250 à 300 F pièce. Ou échange contre jeux récents (Mr Nutz, TMHT-Tournament Fighters, etc.). Lyon uniquement. Denis Foucher : 60, bd Pinel, 69003 Lyon. Tél. : 72 34 84 96.

Vends SUPER NINTENDO fr. + 2 manettes + boîte de rangement + 4 jeux (Street Fighter II, Super Star Wars, Alien III, etc.) avec boîtes et notices : 1 500 F. Guillaume Madeline : 23, rue Perrot, 92240 Malakoff. Tél. : 46 55 52 39.

Vends Final Fight (US), Super Castlevania IV (US) 300 F pièce, AD 29 100 F. Jacques Boniface : 18, rue de Boisleux, 62173 Ficheux. Tél. : 21 22 44 62.

Vends Street Fighter II 250 F. Nicolas Escribano : avenue de l'Albigeois, 81320 Murat-sur-Vèbre. Tél. : 63 37 47 33.

Vends SUPER NINTENDO + 4 jeux (Street Fighter II, Axelay, Super Ghouls'n Ghosts, Super Mario Kart) : 1 800 F à débattre. Sinon jeux de 300 à 400 F pièce. Grégoire Cardenas : 12/21 rue Faraday, 52000 Chaumont. Tél. : 25 32 48 74.

Vends Populous TBE 230 F et adaptateur universel 50 F. Ou les deux 250 F. Fabien Simon : 141, avenue de Limoges, 79000 Niort. Tél. : 49 28 26 18.

Vends Raiden Trad 250 F, Street Fighter 300 F et Bart's Nightmare de 300 à 350 F pièce, Tiny Toon 320 F. Urgent ! Franck Labatut : 12, rue Bayen, 75017 Paris. Tél. : 46 22 26 61, et 43 80 55 39 après 16 h.

Vends SUPER FAMICOM (6 mois de garantie) + 2 manettes + 2 jeux + AD 29 : 1 200 F. Ou échange contre NEO GEO + manette. John Vingerder : 13, route de Guipereux, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 69 01 30 56.

Vends Starwing, Alien III, Mario Kart, Mario All Stars. Ou échange contre Zombies, Aladdin, F1 Pole Position, Empire Strikes Back, Secret of Mana, Street Fighter II Turbo, Mortal Kombat, Dragon Ball Z II ou Cybernator. Samuel Masoye : 1, rue de la Combe-Josery, 52800 Foulain. Tél. : 25 31 13 63.

Vends (ou échange) Rock'n Roll Racing, Tournament Fighters. Marguerite Dornic : 18, rue des Droits-de-l'Homme. 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26 65 30 71.

Vends Super Scope 6 avec boîte, notice et piles : 300 F. Grégory Hamon : 40, bd Chanzy, 49300 Cholet. Tél. : 41 65 06 92.

Vends Aladdin de 300 à 350 F. Vends aussi nombreux autres jeux SUPER NINTENDO et SUPER FAMICOM. Rabah Hamian : 11, rue Auguste-Renoir, 92700 Colombes. Tél. : 47 84 37 55.

Vends Tiny Toon 250 F, Dragon Ball Z 150 F (AD 29 gratuit avec jeu, sinon 50 F).Ferny Héberlé : 17, route de Tours, 36700 Châtillon-sur-Indre. Tél. : 54 38 79 99.

Vends Dragon Ball Z et King Arthur's World 300 F pièce. Romain Delran : 10, rue de Revel, 31400 Toulouse. Tél. : 61 20 42 83.

Vends SUPER NINTENDO TBE + AD 29 + 11 jeux (Street Fighter II Turbo, Starfox, Addams Family, F-Zero, Mario IV, Fatal Fury II, Zelda III, Castlevania, Contra, Road Runner, etc.) : 3 700 F. Stéphane Landion : 5, résidence du Coteau, 77130 La Grande-Paroisse. Tél. : 64 32 14 77 après 18 h.

Vends B.O.B. 230 F, Krusty's Super Fun House 200 F. Ou échange contre autres jeux SUPER NINTENDO (World Heroes, Sim City, Dragon Ball Z I ou II) ou jeux MEGADRIVE (Aladdin, Moonwalker, Golden Axe II, Bubsy ou Rolo to the Rescue). Damien Collet : 15, place du Champ-de-Foire, 15600 Maurs. Tél. : 71 49 00 44.

Vends Magical Quest 260 F ou échange contre Aladdin, Zelda III, Street Fighter II Turbo, F-Zero, Battle Toads, TMHT V, Dragon Ball Z I ou II, Astérix, Bubsy, Super Tennis, Super Bomberman, Sunset Riders, Super Mario Kart, Sim City, Parodius ou Goof Troop. Antoine Vellicos : chemin des Clausures, 84450 Saint-Saturnin-lès-Avignon. Tél. : 90 22 14 07.

Vends Scope 6 de 300 à 400 F. Ou échange contre Bulls vs Blazers, World League Basketball, Val d'Isère Championship ou tout autre bon jeu. Pierre-Antoine Giraux : 592, rue du Caillot, 45560 Saint-Denis-en-Val. Tél. : 38 76 78 45.

Vends Aladdin et Flashback 350 F pièce, Alien III 300 F, Prince of Persia 250 F. Virgile Gaillard : 11, allée de la Source, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : 34 72 20 67.

Vends Mortal Kombat TBE 300 F. Grégory Gondry : 74, rue d'Ectot, 76460 Saint-Valéry-en-Caux. Tél. : 35 97 15 41.

Vends jeux SUPER NINTENDO et SUPER FAMICOM (Sonic Blastman, TMNT IV et Tiny Toon) de 200 à 275 F. Ludovic Leguem : 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91 93 38 34.

Vends SUPER NINTENDO + Castlevania + Zelda + plans et aides + 12 Player One, le tout TBE : 800 F. Nicolas Bréta : 5, route de la Mouline, 88160 Le Ménil-Thillot. Tél. : 29 25 80 49.

Vends (ou échange) nombreux jeux (Jurassic Park, etc.) de 80 à 350 F. Anonyme : 45, rue Beaudoin, 27700 Les Andelys. Tél. : 32 54 40 65.

Vends Alien III, Tiny Toon, Prince of Persia, Addams Family II (tous US) 250 F pièce et Another World (US) 300 F. Muriel Pichoud : 135, avenue du Petit-Port, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79 35 26 88.

Vends Street Fighter II Turbo 300 F. Alexandre Cousin : chemin du Mas-des-Vignes, 38140 Rives-sur-Fure. Tél. : 76 91 55 99.

Vends Sim City 200 F, Flashback 250 F, F1 Pole Position 300 F. Guillaume Rousset : 2, rue Pasteur, 69300 Caluire-et-Cuire. Tél. : 78 30 02 87.

Vends Mortal Kombat et Pro Action Replay 300 F pièce, F-Zero, Super R-Type, Zelda III, Mario Paint + souris, Super Adventure Island 200 F pièce, Mario World 150 F. Ou le tout 1 500 F. Gabriel Aveilla : 2, allée des Romarins, 78160 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30 57 20 67.

Vends Final Fight, Zelda III, Another World, Adventure Island 200 F pièce. Urgent ! Téléphoner au 58 44 13 23 (Landes).

Vends 4 jeux de 250 à 400 F. Ou échange contre GAME BOY. Maxime Pluquet : 2, rue Aristide-Briand, 59150 Wattrelos. Tél. : 20 75 30 84.

Vends Rival Turf, Addams Family, Street Fighter II Turbo 200 F pièce. Ou échange contre autres jeux SUPER NINTENDO. Sébastien Lacroix : 4, allée des Russules, 60520 La Chapelle-en-Serval. Tél. : 44 54 90 75.

Vends jeux US : Street Fighter II 290 F, Star Wars 260 F, Mario Kart 280 F (port compris). Vends aussi SUPER NINTENDO + 1 pad + Star Fox : 650 F. Yann Bedel : villa des Roses, rue du Void-Régnier. 88700 Rambervillers. Tél. : 29 65 96 00.

Vends Magical Quest (US) avec boîte et notice, TBE : 390 F. Paris et région uniquement. Sami Benhabri : 21, impasse Jean-Vilar, 05220 Herblay. Tél. : 39 78 41 16.

Vends Street Fighter II 300 F, Super R-Type 250 F ou les deux 500 F. Contacter Damien Guiboux. Tél : 40 28 81 95.

NES

Vends 11 jeux NES (Double Dragon I et II, Super Off Road, Chip'n Dale, Robocop, Bart Simpson, Paperboy, Fester's Quest, Super Mario/Duck Hunt, Turtles) de 150 F à 200 F pièce avec boîtes et notices, le tout TBE. Vends aussi NES Advantage 200 F. Frédéric Roué : villa Pinède, rond-point du Belvédère, Val-Saint-André, 13100 Aix. Tél. : 42 27 89 74 à partir de 18 h.

Vends NES + 8 jeux + 2 manettes + pistolet + NES Advantage : 800 F. Eric Cheury : 46, rue Jean-Jaurès, 62710 Courrières (Pas-de-Calais). Tél. : 21 49 97 01.

Vends NES TBE + 2 manettes + Péritel + transfo + 4 jeux (Super Mario Bros II, Gremlins II, Ghostbusters II et Skate or Die) : 500 F. Olivier Belgrand : 23 bis, rue des Pointes, 28130 Yermenonville. Tél. : 37 32 45 08.

Vends NES + 2 manettes : 300 F. Vends Tennis, Silent Service et Mario 99 F

pièce ; Solomon's Key et TMHT IV 130 F pièce ; Duck Tales, Zelda, Castlevania 199 F pièce ; Mario II et World Wrestling 230 F pièce, Mario III 250 F. Fabien Revaud : Les Dahlias-Nances, 73470 Novalaise. Tél. : 79 28 77 62.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 2 jeux : 150 F. Vends aussi 8 autres jeux 50 F pièce. Nicolas Dams : 24, bd Rabatau, 13008 Marseille. Tél. : 91 80 23 71.

Vends Faxanadu, Terminator II et Trojan 150 F. Sofiane Ait-Tabet : 4, avenue Pascal, 95500 Le Thillay. Tél. : 39 88 60 44.

Vends NES + 2 manettes + joystick + pistolet + 9 jeux (Chip'n Dale, Duck Hunt, Punch Out, Rush'n Attack, etc.), le tout TBE : 750 F. Sinon NES 150 F et jeux 100 F pièce. Willy Dumeymieu : 7, rue des Acacias, 95130 Franconville.

Vends NES + 2 manettes + Mario/Duck Hunt : 300 F. Vends aussi Megaman III et Kick Off 150 F pièce, Tennis et Racer 100 F pièce. Sinon le tout 600 F. Léo Didier : 29, rue Honoré-de-Balzac, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30 64 40 93.

Vends NES + 2 manettes + Super Mario Bros III + Nintendo World Cup : 350 F. Contacter Matthieu Rozoy au 46 48 86 21 (Paris).

Vends NES + Tetris + Tiger Heli + Mario/Duck Hunt + pistolet : 750 F. Cédric Stévenin : 19, avenue des Sablons, 95870 Bezons. Tél. : 39 11 53 96.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 6 jeux (Duck Hunt, Super Mario, Dragon Ball, Popeye, RC Pro Am, Super Mario III) : 800 F. Julien Hurm : 171, rue du Berger, 69480 Marcy-l'Etoile. Tél. : 78 44 24 05.

Vends NES + 7 jeux (Megaman II, Totally Rad, etc.). Prix à débattre. Yannick Gardin : lieu-dit La Motte, 31980 Bazus. Tél. : 61 84 89 46 après 18 h.

Vends NES + zapper + Mario I et III, TMHT, Castlevania I et II, Zelda II, Pinbot : 650 F. Dominique Zurcher : BP 91, 76380 Canteleu.

Vends NES + 2 manettes + 11 jeux avec boîtes et notices : 890 F. Ou échange contre 2 jeux SUPER NINTENDO (Tiny Toon, Street Fighter II). Donne 50 F pour le port. Alexis Sémelagne : 10, allée des Prunus, Somoreau, 77210 Avon. Tél. : 60 69 47 89.

Vends NES complète + 2 manettes + 3 jeux (Ninja Turtles, Mario Bros III et Double Dragon II), le tout TBE : 650 F. Jean-Marc Morra : 145, rue Jules-Ferry, 92700 Colombes. Tél. : 47 82 46 85 après 20 h.

Vends NES + 2 manettes + zapper + 7 jeux (Mario I, II et III, The Simpsons, Probotector, Duck Hunt, TMHT) : 990 F. Vends aussi MASTER SYSTEM II + manette + 4 jeux (Alex Kidd, Space Harrier, Zillion II, Ghostbusters) : 500 F. Sinon le tout 1 300 F. Geoffroy Quintin : 4, rue Pachot-Lainé, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43 32 34 31.

Vends NES + 7 jeux (Duck Tales, Super Mario III, Double Dragon II, etc.) + 2 manettes + NES Advantage : 1 000 F. Ou échange le tout contre MEGADRIVE + manette + 3 jeux. Pierre Camara : 43, rue Berteaux, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73 27 29 92.

Vends jeux 100 F pièce. Jérôme Crapart : 99, rue Louvet-et-Brière, 14800 Touques. Tél. : 31 81 20 37.

Vends NES + 2 manettes + 6 jeux + pistolet + joystick : 1 200 F (valeur réelle 2 550 F) et 120 F de réduction au premier appel. Possibilité de vente séparée. Mathieu Brivadis : 29 C, rue de l'Oratoire, 69300 Caluire-et-Cuire. Tél. : 78 29 589 63 après 17 h.

Vends NES + manette + 4 jeux (Double Dragon III, TMHT I, Shadow Warriors, Robocop) : 600 F. Christophe Dourster : 2, rue de l'Abbé-Martin, 54530 Pagny-sur-Moselle.

Vends NES + 2 manettes + 3 jeux (Duck Tales, Turtles, Super Mario Bros) : 450 F. Mattéo Smerlak : 160, avenue Parmentier, 75010 Paris. Tél. : 42 08 29 35.

Vends NES + Super Mario I et II, Track and Field II, Bayou Billy, Batman II, Little Nemo : 850 F. Ou échange contre 4 jeux SUPER NINTENDO. Laurent Battesti : 147, rue Challemel-Lacour, 69008 Lyon. Tél. : 78 76 12 53.

Vends Ninja Turtles, Felix the Cat et The Simpsons 100 F pièce, Duck Tales 200 F. Frédéric Depetiteville : 11, avenue du Président-Allende, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 60 88 14 41.

Vends NES + jeu : 400 F. Ou échange contre Mario Kart pour SUPER NINTENDO. Olivier Brousse : 339, rue du Marais, 59169 Gœulzin. Tél. : 27 89 62 03.

Vends NES + pistolet + 9 jeux (Turtles, Mario Bros/Duck Hunt, Faxanadu, Solstice, Rad Racer, Bart vs the World, Metroid, Spy vs Spy, Rush'n Attack). : 1 500 F. Arnaud Amiel : lieu-dit La Meynière, 11600 Conques-sur-Orbiel. Tél. : 68 77 01 01.

Vends NES + 2 manettes + zapper + Super Mario I et II, Top Gun, Duck Hunt, Gremlins II, Double Dragon II + manette Turbo à infrarouge : 1 000 F. Yannick Le Mallo : 22, rue Saint-Bonnet, 77370 Nangis. Tél. : 64 08 46 46 après 18 h.

Vends NES + 2 manettes + 5 jeux (Double Dragon, Terminator II, Robocop II, Gradius, Probotector) : 650 F. Johan Isoir : 19, rue des Escaïs, 34300 Agde. Tél. : 67 94 76 09 après 17 h.

Vends NES + 3 jeux (Turtles, Mario III et California Games) + 2 manettes + boîte de rangement, le tout TBE : 600 F à débattre. Téléphoner au 21 32 26 26 (Pas-de-Calais) après 19 h.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 8 jeux avec boîtes et notices d'origine (Mario Bros/Duck Hunt, Faxanadu, Battle of Olympus, Bad Racer, A Boy and His Blob 100 F pièce, Top Gun + manette ad hoc 200 F. Gabrielle Dacunha : 11, ruelle Poltron, 77181 Courtry. Tél. : 60 20 10 18.

GAME BOY

Vends 10 jeux 1 000 F le tout ou 100 F pièce. Olivier Theye : 7, place du Centre, 65370 Lourès-Barousse. Tél. : 62 99 26 65.

Vends GAME BOY + 3 jeux (WWF Superstars, Double Dragon, Shadow Warriors) + Game Link + écouteurs + alimentation : 590 F. Pierrick Charpentier : 120, Ar-Geborg, 29870 Landéda. Tél. : 98 04 91 42.

Vends Super RC Pro Am, Double Dragon II, Solar Striker de 75 à 100 F (à débattre). Fabrice Gauthier : 15, rue de la Tannerie, 35340 Liffré. Tél. : 99 68 46 13.

Vends GAME BOY + 6 jeux : 650 F (valeur réelle 1 680 F). Ou échange contre SUPER NINTENDO + Street Fighter II. Cyril Boukraa : 17, rue du Docteur-Schweitzer, Mundolsheim, 67450 Strasbourg. Tél. : 88 33 96 54.

Vends jeux GAME BOY 50 F pièce. Nicolas Dams : 24, bd Rabatau, 13008 Marseille. Tél. : 91 80 23 71.

Vends The Simpsons 250 F et Duck Tales 200 F. Sinon les deux (TBE) 400 F. Ghislain Perrin : 12, rue des Champs-Saint-Père, 44140 Remouillé. Tél. : 40 06 57 58.

Vends (ou échange) de nombreux jeux. Sébastien Cajal : 29, rue de Marseille, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48 41 67 58.

Vends Sneaky Snakes + notice et boîte : 50 F. Valentin : 11, rue de Plainval, 60130 Saint-Just-en-Chaussée. Tél. : 44 73 66 14.

Vends GAME BOY + piles + écouteur + 3 jeux (Tetris, Double Dragon, Prince of Persia) : 500 F. Ou échange contre NEC PC ENGINE GT Turbo + jeu(x). Marseille intra-muros de préférence. Thierry Velia : 6, place de la Dauphine, Le Castellas, 13015 Marseille. Tél. : 91 69 79 05.

Vends Kung Fu Master et Robocop de 50 à 150 F pièce ou échange contre jeu SUPER NINTENDO (sauf Street Fighter II). Paulin China : 3, résidence des Champs-Guillaumes, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : 39 78 07 09.

Vends Balloon Kid 120 F. Cédric Stévenin : 19, avenue des Sablons, 95870 Bezons. Tél. : 39 81 53 96.

Vends Double Dragon et Shadow Warriors 90 F pièce et Super Mario Land 80 F. Jacques Boniface : 18, avenue de Boisleux, 62173 Ficheux. Tél. : 21 22 44 62.

Vends GAME BOY + 10 jeux + amplificateur de son : 950 F. Urgent ! Paul Angelier : 9, rue Aristide-Maillol, 75015 Paris. Tél. : 43 22 69 67.

Vends GAME BOY + 5 jeux (Hook, Super Mario Land, Super RC Pro Am, Fortified Zone, Tetris) + boîtier de rangement, le tout TBE : 750 F. Vends aussi ExoNathan Français 4ème pour Atari STF/STE : 100 F. Julien Bodin : 13, rue du Lieutenant-Martin, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58 06 10 31.

Vends jeux 100 F pièce. Jérôme Lecchini : L'Orée-de-Pernes, n°9, 84210 Pernes-les-Fontaines. Tél. : 90 66 40 04.

Vends jeux 100 F pièce (frais de port à ma charge). Emmanuel Rebeyrol : Langeas par Maurens, 24140 Villamblard. Tél. : 53 27 31 51 de 11 h 30 à 12 h 30 et de 18 h à 22 h.

Vends (ou échange) nombreux jeux de 80 à 350 F. Anonyme : 45, rue Beaudoin, 27700 Les Andelys. Tél. : 32 54 40 65.

Vends Tetris 30 F, World Cup 90 F, Metroid II etBurai Fighter 100 F pièce. ou échange contre Adventure Island II. Joaquin Alegre : 1, allée Camille-Lefèvre, 37000 Tours. Tél. : 47 20 62 65.

3615 : 1,27 F/mn
1 500 petites annonces disponibles tous les mois sur le 3615 Player One (tapez * PA)
Player One

Vends GAME BOY complète (fin 93) + boîte et notice + 8 jeux (Super Mario Land II, Mickey II, Castlevania II) + nombreux accessoires, le tout TBE : 1 290 F. Ou échange contre GAME GEAR + boîte et notice + 7/8 jeux + adaptateur. Vincent Claverie : 4, rue du Coteau, 68220 Hegenheim. Tél. : 89 67 72 07.

MEGADRIVE

Vends MEGADRIVE + 3 manettes + 8 jeux (Street Fighter, TMHT : The Hyperstone Heist, Mickey et Donald, Cool Spot, Batman, Streets of Rage II, Sonic I et II) : 1 400 F. Ronan Maccit : 4, avenue Henri-de-La Touche, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : 46 31 08 05.

Vends (ou échange) nombreux jeux MEGADRIVE à partir de 100 F. David Féger : 16, allée de la Marche, 92380 Garches. Tél. : 47 95 00 36 de 17 à 21 h.

Vends MEGADRIVE + 7 jeux (Sonic II, Bulls vs Lakers, etc.) : 1 800 F à débattre. Arnaud Durand : 6, route de Weiber, 67160 Wissembourg. Tél. : 88 59 29 44 après 18 h.

Vends Aladdin 300 F. Cédric Pimont : 34, avenue Saint-Arnaud, 33120 Arcachon. Tél. : 57 52 21 30 après 17 h.

Vends MEGADRIVE + manette + 20 jeux : 3 000 F. Emeric Lemoux : 6, rue André-Lecler, 78320, Le Mesnil-Saint-Denis. Tél. : 34 61 83 59.

Vends MEGADRIVE + joystick + 5 jeux (Sonic, Budokan, Populous, Jordan vs Bird, NHLPA Hockey 93, FIFA International Soccer) : 1 000 F. Emmanuel Fernandez : cité Francs-Moisins, bât. 11, escalier 3, 93200 Saint-Denis. Tél. : 48 20 40 50.

Vends Sonic I + Sonic II 300 F, Street Fighter I + Street Fighter II 300 F et Mickey et Fantasia 120 F pièce, Altered Beast 100 F. Ou le tout 900 F. Contacter Julien Nguyen au 42 53 74 80.

Vends Street Fighter II', Flashback, Phantasy Star III, Mickey et Donald, Shining Force, etc. Thierry Sureau : 6, bd Ernest-Girault, 91290 Arpajon. Tél. : 60 83 07 11.

Vends Streets of Rage 100 F, Bart Simpson 150 F, Batman II 200 F, Fatal Fury 250 F et Turtles 300 F. Ou échange contre Streets of Rage II, Jurassic Park, Double Dragon III, Strider, Mortal Kombat, Eternal Champion, Street Fighter II Terminator II ou Turtles II. Faire propositions. Olivier Chenel : 46, rue Vallée-Barbot, 91580 Etrechy. Tél. : 60 80 38 00.

Vends MEGADRIVE + 2 jeux (Streets of Rage et Out Run 2019) : 650 F à débattre. Ou échange contre SUPER NINTENDO + jeu. Benoît Guillou : La Brambohaie, 56350 Saint-Perreux. Tél. : 99 71 03 07.

Vends MEGADRIVE + 4 jeux (Mortal Kombat, Fatal Fury, Team USA Basketball, Arch Rivals) + 2 manettes : 850 F. Christian Leminy : 7, rue Albert-Gleizes. Tél. : 43 99 25 14.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 7 jeux (Splatterhouse II, Mortal Kombat, Immortal, Sonic, Kid Chameleon, Cool Spot, Jungle Strike) : 2 000 F. Pierre Pottie : 9, rue du Général-Leclerc, 59510 Hem. Tél. : 20 02 23 77.

Vends Sonic I et II, World Cup Italia 90, Streets of Rage, Road Rash, Mickey, Terminator, Ghouls'n Ghosts 200 F pièce. Arn Bigant : 1, rue Pierre-Mendes-France. Tél. : 28500 Luray.

Vends MEGADRIVE + manette + 3 jeux : Flashback, Sonic II, Olympic Gold. Sinon console 300 F, Flashback 200 F, Sonic II 120 F, Olympic Gold 100 F. Recherche mangas. Cédric Lemaire : 21, avenue André-Toutain, 93270 Sevran.

Vends jeux jap. (Fire Shark, Phelios, Hellfire, Kid Chameleon, Atomic RoboKid, Granada, Cyberball, Ghostbusters, Dynamite Duke) 50 F pièce. Vends aussi jeux fr. (Rolling Thunder II, Super Kick Off, Alex Kidd in Enchanted Castle, Two Crude Dudes, Spiderman, Zero Wing, Crüe Ball) 100 F pièce. Pascal Villars : 44, rue de Boulange, 33470 Le Teich. Tél. : 56 22 85 17.

Vends Street Fighter II 300 F, Menacer + Terminator II 400 F (piles incluses). Vends aussi Super Hang On 90 F. Mehdi Messaoui : 65, rue Gambetta, 59790 Ronchin. Tél. : 20 85 07 64 après 18 h.

Vends MEGADRIVE + Mega CD II : 1 490 F. Vends aussi 15 jeux Mega CD fr. de 190 à 300 F. Eric Depersin : 25, rue de Nédonchel, 62250 Bailleul-lez-Pernes. Tél. : 21 41 30 19.

Vends MEGADRIVE + Street Fighter II + 2 manettes (dont 1 six boutons) + Mercs + Sonic : 990 F (port inclus). Nicolas Derouault : 78, avenue de la Libération, 02400 Nogentel. Tél. : 23 69 12 60.

Vends MEGADRIVE + Cool Spot : 600 F. Ou échange contre 2 jeux SUPER NINTENDO. Guillaume Benali : 32 A, rue Principale, 67410 Zelwiller.Tél. : 88 08 04 36.

Vends Toki, X-Men, Fatal Fury, Streets of Rage II, Aladdin, Mortal Kombat, The Hyperstone Heist, etc. Contacter Michel (le soir) au 53 09 81 59.

Vends MEGADRIVE + Mega CD II + 3 pads (1 six boutons) + Street Fighter II' + Road Avenger, + Road Rash II + Sonic + Gaiares + Hellfire : 2 500 F à débattre. Lyon uniquement. Philippe Ho : 4, rue Passet, 69007 Lyon. Tél. : 78 72 18 89.

Vends Sonic 60 F, The Immortal, Quackshot, Castle of Illusion 80 F pièce, Mickey et Donald 100 F. Jean-Baptiste Fernandez : 149, rue

aymond-Losserand, 75014 Paris. Tél. : 5 41 54 60 après 17 h.

ends MEGADRIVE + 3 jeux au choix Mercs, Strider, Super Hang On, erminator, Zero Wing, Quackshot, uper Real Basketball, Ninja Turtles) : 00 F. Alexandre Saint-Jevin : 5, allée douard-Branly, 77420 Champs-sur-arne. Tél. : 64 68 73 25.

ends MEGADRIVE + 5 jeux + MEGA D + 5 CD : 2 390 F. Julien Cortesi : 1, lée de la Roche, 69 780 Mions. Tél. : 2 23 00 70.

ends MEGADRIVE japonaise + Sonic 1 2 + Flashback + Aladdin : 900F. cques Camille : 1, rue de Chartres, 8100 Bonneval. Tél. : 37 96 24 00 rès 17 h 30.

ends MEGADRIVE + 2 manettes + 2 anettes à infrarouge + 44 jeux (FIFA, addin, Flashback, etc.) : 5 000 F. Ou hange contre NEO GEO + 4 jeux amouraï Shodown, Sidekicks, Fatal ry...). Jean Mazars : Cité Nouvelle, , rue Jacques-Duclos, 93600 Aulnay-us-Bois. Tél. : 48 69 04 55.

nds (ou échange) jeux Mega CD inal Fight, etc.) et MEGADRIVE MNT, Winter Games, etc.) de 80 à 0 F. Anonyme : 45, rue Beaudoin, 700 Les Andelys. Tél. : 32 54 40 65.

nds John Madden, Thunder Force III, rdan vs Bird, Pit Fighter, Terminator Altered Beast, Streets of Rage de 100 200 F pièce. Vends aussi adaptateur . 65 F. Alexandre Cousin : chemin Mas-des-Vignes, 38140 Rives-sur-re. Tél. : 76 91 55 99.

nds Sonic, Kid Chameleon, Golden e, Desert Strike 100 F pièce. Mortal mbat et Jungle Strike 250 F pièce. nds aussi jeux Mega CD (Prince of rsia et Thunder Storm FX 100 F ece, Sherlock Holmes 200 F. Philippe man : villa Les Frênes, chemin du Mou-, 13140 Miramas. Tél. : 90 58 38 95.

nds MEGADRIVE fr. + 2 manettes + aptateur japonais + 7 jeux (Monaco Sonic II, EA Hockey, Wonder Boy V, .) : 2 000 F. Jérôme Neumann : 15, ée Chenonceaux, 59650 Villeneuve-Ascq. Tél. : 20 67 01 36.

nds MEGADRIVE + Aladdin, Street ghter II, Bubsy, Mortal Kombat, ckey et Donald : 1 500 F. Sébastien croix : 4, allée des Russules, 60520 Chapelle-en-Serval. Tél. : 44 54 90 75.

nds Toki, Kid Chameleon, Batman turns, Sonic II 300 F pièce et Sonic I 0 F. Werner Cousson : 10, rue ute-Perrière, 89000 Auxerre. Tél. : 31 47 66.

nds Fatal Fury, Flashback, Streets of ge I et II, Batman Returns 200 F ce. Philippe Mussini : 226, chemin Gom, 93420 Voglans. Tél. : 54 44 37.

MASTER SYSTEM

nds MASTER SYSTEM II + Transbot + Alex Kidd : 300 F à débattre. Ou échange contre 1 bon jeu SUPER NINTENDO (Street Fighter II Turbo, Mortal Kombat, Aladdin, etc.). Valenciennes et région de préférence. Philippe Thibaut : 9, rue Cuvier, 59990 Préseau. Tél. : 27 25 83 02.

Vends MASTER SYSTEM II + Sonic I (sans boîte) + Sonic II + Shinobi + Moonwalker + Super Monaco GP II, le tout TBE sauf la manette : 550 F. Guillaume Flori : 168, avenue de Javel, 75015 Paris. Tél. : 48 28 96 64.

Vends Castle of Illusion, Sonic I et II 120 F pièce. Gwenaëlle Guillemot : 15, route de Villiers, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43 03 07 92.

Vends Wimbledon, Double Dragon, Spiderman et Rescue Mission 60 F pièce. Gilbert Kauffmann : 30, rue de Picardie, 67100 Strasbourg. Tél. : 88 39 15 67.

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 1 jeu : 150 F. Vends aussi 2 autres jeux 50 F pièce. Nicolas Dams : 24, bd Rabatau, 13008 Marseille. Tél. : 91 80 23 71.

Vends MASTER SYSTEM II + manette + 6 jeux (Sonic, World GP, Tennis, Shinobi, Out Run Europa, Alex Kidd in Miracle World) : 800 F. Sinon vends jeux de 80 à 150 F pièce. Arthur Salin : 15, rue du Commerce, 37210 Vouvray. Tél. : 47 52 64 94.

Vends 2 manettes + Alex Kidd, Sonic I et II, Donald Duck : 500 F. Cédric Giangrasso : Tour Hôtel-de-Ville, place Jean-Jaurès, appt 173, 76150 Maromme. Tél. : 35 75 26 73.

Vends MASTER SYSTEM + 11 jeux (Alien III, Streets of Rage, Speedball, Altered Beast, etc.) : 1 000 F. Ou échange contre MEGADRIVE + 2 manettes + Mortal Kombat. Arnaud Lesueur : L'Allée-du-Château, 76540 Gerponville. Tél. : 35 29 87 85.

Vends MASTER SYSTEM II + manette + 3 jeux (Wonder Boy, World Grand Prix, Alex Kidd) : 600 F. Jérémy Combréas : 12, rue de Plougastel, 78160 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30 64 72 57.

Vends Rescue Mission (sans pistolet) et Strider 70 F pièce, Action Fighter 75 F, Cyborg Hunter, California Games et Shadow Dancer 85 F pièce. Ou le tout 320 F. Alain Rivieccio : 8, rue Normandie-Niémen, 93440 Dugny. Tél. : 43 93 90 25 ou 48 38 54 66.

Vends nombreux jeux (Donald Duck, Golden Axe, Shinobi, Gain Ground, etc.) de 90 à 110 F. Venceslas Borros : 4, rue Adelorme, 17440 Aytre. Tél. : 46 45 41 95.

Vends MASTER SYSTEM II + Alex Kidd inclus + manette : 300 F à débattre. Julien Sanz : 6, square des Néerlandais, 91300 Massy. Tél. : 69 30 14 34.

Vends MASTER SYSTEM + pistolet + 3 manettes + 11 jeux (Sonic I et II, Double Dragon, Super Monaco GP, Thunder Blade) : 1 500F. Jérémy Didelot : 51, rue du Béarn, 57590 Lucy.Tél. : 87 01 92 96.

Vends jeux 100 F pièce (frais de port à ma charge). Emmanuel Rebeyrol : Langeas par Maurel, 24140 Villamblard. Tél. : 53 27 31 51 de 11 h 30 à 12 h 30 et de 18 h à 22 h.

Vends MASTER SYSTEM + 3 jeux (Alex Kidd, Cyborg Hunter, RC Grand Prix) : 400 F. Ou échange contre GAME BOY + 2/3 jeux. Rodolphe Gorgeon : avenue des Matignons, résidence Les Sablons II, 50400 Granville. Tél. : 33 50 54 44.

GAME GEAR

Vends GAME GEAR + adaptateur secteur MASTER + Sonic, Prince of Persia, Alien III, Taz-Mania : 1 000 F. M. Buffard : 145, rue d'Italie, 38110 La Tour-du-Pin. Tél. : 74 97 50 78.

Vends Chuck Rock, Taz-Mania, Ariel et Wonder Boy de 80 à 100 F pièce. Gwenaëlle Guillemot : 15, route de Villiers, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43 03 07 92.

Vends GAME GEAR + 5 jeux + adaptateur secteur + Master Gear + 2 jeux MASTER SYSTEM : 1 200 F à débattre. Ou échange contre GAME BOY + 6/7 jeux + adaptateur + sacoche si possible. Urgent ! Jimmy Mutel : 31, rue Ambar, 59187 Dechy. Tél. : 27 96 40 11.

Vends GAME GEAR + 12 jeux + loupe + câble 2 joueurs + prise secteur : 700 F. Console seule 400 F. Julien Jacquet : 12, rue du Chat, 93470 Coubron. Tél. : 45 09 27 09.

Vends GAME GEAR + Sonic II et Streets of Rage : 500 F. Ferny Héberlé : 17, route de Tours, 36700 Châtillon-sur-Indre. Tél. : 54 38 79 99.

Vends GAME GEAR + Columns + Streets of Rage, le tout TBE : 500 F. Nicolas Guiméneuf : Le Poulprio, 56450 Theix. Tél. : 97 43 03 28.

Vends GAME GEAR + 5 jeux (Sonic I et II, Mickey, Marble Madness, Shinobi II) + adaptateur secteur : 1 200 F. Gilles Laurent : chemin du Mas-Pascaly, 30129 Redessan.

Vends GAME GEAR + 5 jeux (Columns, Sonic, Global Gladiators, Ax Battler, Defender of Oasis), le tout TBE : 900 F. Ou échange contre SUPER NINTENDO + 1 jeu. Yacine Kadili : 46, rue de Paris, 93260 Les Lilas. Tél. : 48 97 01 46.

NEO GEO

Vends NEO GEO + 2 jeux (Fatal Fury II et View Point) : 3 200 F (valeur réelle 5 670 F). Benjamin Alezra : 1, rue René-Roeckel, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 41 13 81 10.

Vends View Point 1 250 F et World Heroes II 1 150 F (frais de port compris). Ou les deux 2 300 F. David Féger : 16, allée de la Marche, 92380 Garches. Tél. : 47 95 00 36 de 17 à 21 h.

Vends nombreux jeux. Julien Kurczewski : 87, rue Casimir-Beugnet, 62710 Courrières. Tél. : 21 49 06 46.

Vends (ou échange) nombreux jeux (Super Sidekicks, 3 Count Boot, etc.). Sébastien Cajal : 29, rue de Marseille, 93600 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48 41 67 58.

Vends NEO GEO neuve (10/11/93) + 2 manettes + Memory Card + World Heroes II sous garantie : 4 200 F. Sébastien Mazet : 7, allée Bellevue, 42330 Chambœuf. Tél. : 77 94 97 97.

Vends NEO GEO + manette + King of Monsters II : 2 000 F. Pierre Cixous : 221, rue Saint-Denis, 75002 Paris. Tél. : 40 13 06 44.

Vends NEO GEO sous garantie + 2 manettes + Memory Card + 5 jeux (Fatal Fury II, Sidekicks, Burning Fight, Magician Lord, Blue's Journey) : 4 000 F. Sinon Fatal Fury II 800 F, Sidekicks 700 F, Burning Fight 400 F, Magician Lord et Blue's Journey 350 F pièce. Jacques Bonnis : 80, rue Paul-Mazy, 24000 Périgueux. Tél. : 53 53 05 23.

Vends Fatal Fury II, View Point, Crossed Swords, World Heroes II et Sengoku II de 900 à 1 000 F. Contacter Gérald Galli au 43 86 38 14.

Vends (ou échange) King of the Monsters, Last Resort, Top Players Golf, etc. Marguerite Dornic : 18, rue des Droits-de-l'Homme, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26 65 30 71.

Vends Cyber Lip 200 F et Sengoku 300F. Stéphane Rémond : 28, avenue de l'Europe, 92300 Levallois. Tél: 41 05 00 74.

ATARI

Vends jeux LYNX 50 F pièce. Nicolas Pierre : 37, rue de la Tournade, 95220 Herblay. Tél. : 39 31 14 46.

Vends éléments de LYNX II séparés (écran, microprocesseur, etc.). Christophe Soulier : Le Maupas, 61190 Tourouvre. Tél. : 33 83 60 57 en semaine après 19 h.

ECHANGES

SUPER NINTENDO

Achète SUPER NINTENDO + jeu + 1 ou 2 manettes à 500 F. Jérôme Lecchini : L'Orée-de-Pernes, n°9, 84210 Pernes-les-Fontaines. Tél. : 90 66 40 04.

Recherche Action Replay. Damien Collet : 15, place du Champ-de-Foire, 19600 Maurs. Tél. : 71 49 00 44 après 18 h.

Achète Tiny Toon, Bubsy, Flashback, Might and Magic II 200 à 300 F pièce. Contacter Pascal Amet au 99 09 71 57 le week-end (Hérault).

Achète Mr Nutz pour SUPER NINTENDO fr. 180 F. Rafik Mediene : 21, rue des Petites-Ecuries, 75010 Paris. Tél. : 44 79 09 32

Achète Zelda III, Sim City, Super Road House 150 à 250 F pièce. Ruddy Blin : 26, rue de l'Europe, 02210 Rocourt-Saint-Martin. Tél. : 23 71 45 59.

Recherche Gaïa Fantasy et Lufia. Philippe Beer-Gabel : 25, rue Louis-Moreau, 91150 Etampes. Tél. : 64 94 88 33.

Achète jeux 200 F pièce. Sébastien Lacroix : 4, allée des Russules, 60520 La Chapelle-en-Serval. Tél. : 44 54 90 75

GAME BOY

Achète jeux GAME BOY (Track and Field notamment). Bretagne seulement. Alain Kéruzoré : Pontadig, 29520 Châteauneuf-du-Faou. Tél. : 98 81 84 66.

Achète Lemmings ou Parodius avec boîte et notice 100 F maxi. Jérémie Jimblet : rue de Gazillon, 86330 Martaizé. Tél. : 49 22 75 39.

Achète Prince of Persia, Revenge of the Gator, Lemmings, Best of the Best, Mortal Kombat, Super Mario Land I ou II, Chase H.Q., Bionic Commando 50 F pièce, Tetris 30 F, Zelda 60 F et Game Genie 100 F. Nacim Younsi : 16, rue de l'Avre, 75015 Paris. Tél. : 45 75 64 09.

Recherche Lemmings I ou II, Populous. Nicolas Doumeng : La Bardonière, 85150 Sainte-Flaive-des-Loups. Tél. : 51 34 01 29.

Echange GAME BOY + Universal Soldier, Super Mario Land I et II, Chase H.Q., WWF Superstars, Spiderman contre SUPER NINTENDO + 3 jeux (Street Fighter II, Street Fighter II Turbo, Super Mario Kart). Julien Pasquereau : 3, rue Guy-Môcquet, Les Couets, 44340 Bouguenais. Tél. : 40 75 04 71 de 17 h 15 à 21 h.

MEGADRIVE

Recherche Game Genie. Damien Collet : 15, place du Champ-de-Foire, 19600 Maurs. Tél. : 71 49 00 44 après 18 h.

Achète MEGADRIVE et recherche Bubsy, Rolo, etc. Michel Dupalut : 25, rue des Bornes, 67200 Strasbourg. Tél. : 88 29 64 97.

Achète pour MEGADRIVE fr. 688 Attack Sub (état neuf de préférence, avec boîte et notice). William Clovin : 25, rue de Maupassant, 76790 Etretat. Tél. : 35 29 60 87.

GAME GEAR

Achète Mortal Kombat 100 F maxi. Mehdi Messaoui : 65, rue Gambetta, 59790 Ronchin. Tél. : 20 85 07 64.

NEC

Achète NEC PC ENGINE à bon prix. Rabah Hamian : 11, rue Auguste-Renoir, 92700 Colombes. Tél. : 47 84 37 55.

Recherche NEC CORE GRAFX avec manettes d'origine. Michel Dupalut : 25, rue des Bornes, Tél. : 88 29 64 97.

NEO GEO

Achète NEO GEO + 2 pads + 1 jeu 1 000 F maxi. Emmanuel Rebeyrol : Langeas par Maurens, 24140 Villamblard. Tél. : 53 27 31 51 de 11 h 30 à 12 h 30 et de 18 h à 22 h.

Achète Art of Fighting II 2 000 F, Fatal Fury Special 900 F, Jooy Joy Kid Puzzled 250 F (frais de port à ma charge). Sithan Ngov : 9, allée du Val-de-Marne. 93300 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43 08 29 64.

ACHATS

SUPER NINTENDO

Echange Super Aleste contre Axelay. Nicolas Pierre : 37, rue de la Tournade, 95220 Herblay. Tél. : 39 31 14 46.

Echange Magical Quest contre Addams Family I ou II, Aladdin ou Mr Nutz. Yohann Clausse : 29, rue Dumont-d'Urville, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : 30 43 50 81.

Echange Street Fighter II Turbo contre

Flashback ou Super Empire Strikes Back (fr. ou US). Matthieu Nowak : 1, rue Louis-Blériot, 59690 Vieux-Condé. Tél. : 27 25 05 73 après 17 h 30.

Echange Street Fighter II (fr.), Alien vs Predator (jap.), Spiderman and X-Men contre Mortal Kombat, Taz-Mania, Dragon Ball Z II ou Empire Strikes Back (US, jap., fr.). Yann Bihan : La Chapelle-Saint-Gorgeon, 27150 Longchamas. Tél. : 32 55 36 46.

Echange SUPER NINTENDO + manette + manette automatique + coffret Super Scope 6 + Mortal Kombat, Pilotwings, Lemmings, Starwing et Super Double Dragon contre NEO GEO + 2 manettes + bons jeux BE. Jonathan Marietta : 13, rue Pierre-et-Marie-Curie, 57340 Morhange. Tél. : 87 86 20 90 après 17 h.

Echange Super Mario Kart (sans boîte) contre Super Mario World ou Mario All Stars (fr. uniquement). Fabrice Lamotte : H 31, rue François-Couperin, 77570 Château-Landon. Tél. : 64 29 45 89 après 18 h.

Echange nombreux hits contre notamment Mr Nutz, Val d'Isère Championship, etc. Echange aussi Seven Saga contre Secret of Mania. Jean-Paul Dibling : résidence Mireille, 3/59 rue de Normandie, 57070 Metz. Tél. : 87 75 02 82.

Echange Street Fighter II contre Eric Cantona, F1 Pole Position, Tiny Toon, Astérix, Joe and Mac ou NHLPA Hockey 93. Nicolas Escribano : avenue de l'Albigeois, 81320 Murat-sur-Vèbre. Tél. : 63 37 47 33.

Echange Cybernator ou UN Squadron contre Sonic Blastman ou Mario All Stars ou Tecmo NBA Basketball. Sinon vends UN Squadron 250 F et Cybernator 300 F, ou les deux (avec boîtes et notices) 500 F. Vasca-Salim Matar : 6, chemin de la Calèche, 91160 Longjumeau.

Echange Axelay, Populous, Zelda III, Alien III, Pilotwings, Jimmy Connors, Super Tennis. Frédéric Serra : 42, rue Carmignac, 94110 Arcueil. Tél. : 45 47 08 09.

Echange Double Dragon, Street Fighter II, Star Wars, GP I, Actraiser, Another World contre Bomberman, Tiny Toon, F1 Pole Position, Sim City, etc. Benoît Lhuillier : 3, rue des Suisses, 77280 Othis. Tél. : 60 03 48 17.

Echange Sim City et Starwing contre autres jeux SUPER NINTENDO. Guillaume Benali : 32 A, rue Principale, 67410 Zellwiller. Tél. : 88 08 04 36.

Echange Pilotwings, Home Alone et Super Soccer contre Super Air Diver, Super Tecmo Basketball et NHL Stanley Cup. Laurent Hennegrave : 11, rue de la Gravière, 33210 Toulenne. Tél. : 56 63 54 34 de 17 h 30 à 20 h.

Echange (ou vends 200 F pièce) Krusty's Fun House et Mario IV. Contacter Pascal Amet au 99 09 71 57 le week-end.

Echange Pit Fighter, Rival Turf, World Heroes. Faire propositions. Nicolas Brun : 168, Grande-Rue, 93250 Villemomble. Tél. : 48 94 33 84 après 18 h.

Echange Super Mario Kart contre Mortal Kombat et Zelda III contre Ranma 1/2 II ou Captain Planet. David Henno : 17, rue de Corse, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48 79 96 26.

Echange (ou vends) Home Alone, Dino City, Pilotwings, Zelda III (US), F-Zero, Street Fighter II, Super Probotector, Super R-Type, Super Mario Bros IV, Super Wrestlemania, Final Fight (jap.). Robin Sanchez : 30, rue Waldeck-Rousseau, 91270 Vigneux. Tél. : 69 03 77 20.

NES

Echange Duck Tales et Ice Hockey contre 1 jeu SUPER NINTENDO fr. (Mr Nutz). Sinon vends le tout 500 F. Rafik Medienne : 21, rue des Petites-Ecuries, 75010 Paris. Tél. : 44 79 09 32.

Echange Top Gun II contre Prince of Persia, Dynablaster, Kabuki Quantum Fighter, Dragon's Lair, Blue Shadow ou Double Dragon II. Sinon vends 125 F. Jean-Baptiste Remont : 2, rue Gambetta, 33200 Bordeaux. Tél. : 56 02 97 27.

GAME BOY

Echange Dr Franken contre Zelda ou Super Mario Land II. Michel Calonne : 14, rue Alexandre-Gander, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50 26 25 23.

Echange GAME BOY + R-Type + Tetris + RC Pro Am + valise + adaptateur secteur (alimentation) + écouteurs + câble link + notice contre GAME GEAR + 5 jeux + 6 piles sous emballage. Urgent ! Nicolas Domengek : Stade municipal, bd des Sports, 40100 Dax. Tél. : 58 74 12 29.

Echange Tetris, Double Dragon, Dr Franken et Looney Tunes contre 2 jeux GAME GEAR (Streets of Rage I et II). Thomas Lacombe : 41, rue de Chelles, 77181 Le Pin. Tél. : 60 26 20 21.

Echange Snoopy's Magic Show et Robocop contre Castelvania et Addams Family. Marc Zeggane : 14, rue Lavoisier 77000 Melun. Tél. : 64 09 34 94

MEGADRIVE

Echange Predator II contre Astérix ou Desert Strike. Michel Calonne : 14, rue Alexandre-Gander, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50 26 25 23.

Echange MEGADRIVE + 6 jeux (Cool Spot, Super Monaco GP II, Another World, etc.) contre AMIGA 500 + jeux + utilitaires + extension si possible. Bertrand Roulin : 4, allée des Gradins, 77200 Torcy. Tél. : 60 06 13 99.

Echange Spiderman contre Fatal Fury ou autre jeu. Ghislain Perrin : 12, rue des Champs-Saint-Père, 44140 Remouillé. Tél. : 40 06 67 58.

Echange 2 jeux au choix contre Rocket Knight Adventures. Jimmy Gavroy : 17, rue Saint-Martin, 51200 Epernay. Tél. : 26 55 69 48.

Echange MEGADRIVE + 2 pads + Phantasy Star II + adaptateur japonais contre NEC CORE ou SUPER GRAFX + jeux. Sinon vends le tout 600 F. Christophe Soulier : Le Maupas, 61190 Tourouvre. Tél. : 33 83 60 57 en semaine après 19 h.

Echange MEGADRIVE + 5 jeux au choix contre NEO GEO + 2 jeux (Fatal Fury I et II). Arn Bigant : 1, rue Pierre-Mendes-France, 28500 Luray.

Echange MEGADRIVE + 2 manettes + 5 jeux contre GAME GEAR + jeux. Pierre Dechnik : 3, square Henry-Mondor, 95100 Argenteuil. Tél. : 39 82 42 10.

Echange (ou vends 200 F) Mega Games II (3 jeux) contre Fatal Fury ou Tiny Toon. Vends aussi World of Illusion 299 F. Ou échange les 4 jeux contre Street Fighter II '. Pierre Boulanger : Pont-Fanjoux, 38430 Moirans. Tél. : 76 35 57 29.

DIVERS

Recherche numéros 1 à 7 et 10 à 15 de Player One. Florian Revertegat : 32, rue Georges-Maeder, 38170 Seyssinet. Tél. : 76 49 24 81.

Cherche dans Paris équipe motivée afin de mettre en place un fanzine SUPER FAMICOM/SUPER NINTENDO. Nicolas Wagner : 21, rue Francœur, 75018 Paris. Tél. : 46 06 07 50.

Achète lecteur de sauvegarde (Pro Fighter, Game Doctor, Wide Card, Game Card, Magic Com, etc.) pour SUPER NINTENDO. Brahim Adjeroud : L'Epi, 1, Jas-de-Bouffan, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42 20 47 12.

Consoles Mega Club achète, échange et vend jeux GAME GEAR, MEGADRIVE et MASTER SYSTEM. Documentation complète et gratuite sur simple demande (timbre remboursé). Plus de 150 titres disponibles ! Consoles Mega Club : 71, rue des Martyrs-de-la-Résistance, 59130 Lambersart.

Recherche tout sur Ranma 1/2 et dessins animés japonais érotiques. Gilles Littera : HLM Saint-Just-Bellevue, avenue Corot, bât. 10, 13013 Marseille. Tél. : 91 06 10 11.

Vends revues et réveil de poche. Thierry Sureau : 6, bd Ernest-Girault, 91290 Arpajon. Tél. : 60 83 07 11.

Vends JAGUAR fr. neuve + manette + 2 jeux + transfo Péritel : 2 500 F à débattre. Aurélien Pimier : 86, bd Camelinat, 92240 Malakoff. Tél. : 64 55 01 37.

L'ARGUS DES JEUX

Depuis le temps que nous recevons des petites annonces, nous sommes devenus des pros du marché de l'occasion. Pour avoir une idée du prix moyen des ventes, nous vous proposons ici le barème « occasion » de *Player One Annonces*.

SEGA

- *Megadrive* : 150 francs pour les nouveautés. 100 francs pour les jeux plus anciens. N'oubliez pas que Sega vend déjà ses « vieux » titres (neufs) à moins de 200 francs.
- *Master System* : 100 francs pour les nouveautés. De 50 à 80 francs pour les jeux anciens. Là aussi, Sega propose les « vieux » titres entre 100 et 150 francs.
- *Game Gear* : de 50 à 80 francs suivant l'ancienneté du jeu.

NINTENDO

- *Super Nintendo* : 250 francs en moyenne, 300 francs pour les hits tels que Street Fighter II, Super Probotector...
- *NES* : 150 francs les nouveautés ; pour les jeux plus anciens, comptez à peu près entre 50 et 100 francs.
- *Game Boy* : de 50 à 100 francs.

RÉDIGEZ VOTRE PETITE ANNONCE GRATUITE

Composez votre annonce vous-même, en n'oubliant pas de nous indiquer tous les détails précis en majuscules et votre n° d'abonné :

Rubrique : ❑ ventes, ❑ échanges, ❑ achats, ❑ clubs, ❑ contacts

Console concernée :

Nom et prénom :

Texte de la PA :

Adresse :

Tél. (facultatif) :

Adressez votre annonce à :
PLAYER ONE, PETITES ANNONCES
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne Cedex

TOP 10

SUPER NINTENDO

1 ALADDIN
2 SUPER MARIO ALL STARS
3 SUPER MARIO KART
4 COOL SPOT
5 ZELDA
6 FLASHBACK
7 MORTAL KOMBAT
8 BUBSY
9 CANTONA FOOT CHALLENGE
10 ASTERIX

MEGADRIVE

1 ETERNAL CHAMPIONS
2 ALADDIN
3 DR ROBOTNIK
4 STREET FIGHTER II'
5 WINTER OLYMPICS
6 SONIC SPINBALL
7 ROBOCOP VS TERMINATOR
8 GUNSHIP
9 TMHT TOURNAMENT FIGHTERS
10 COOL SPOT

MASTER SYSTEM

1 DONALD DUCK 2
2 DESERT STRIKE
3 ASTERIX 2
4 WINTER OLYMPICS
5 SONIC CHAOS
6 ROAD RUNNER
7 ROBOCOP VS TERMINATOR
8 JURASSIC PARK
9 JUNGLE BOOK
10 STAR WARS

NES

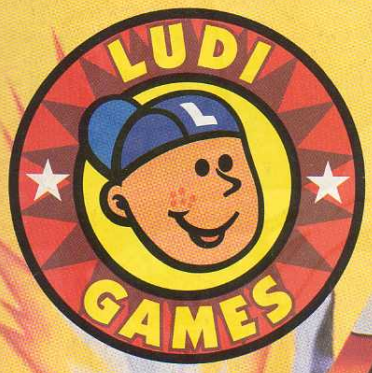
1 DRAGON'S LAIR
2 MARBLE MADNESS
3 SUPER MARIO 3
4 KIRBY'S ADVENTURE
5 TETRIS
6 DARKWING DUCK
7 DUCK TALES 2
8 CANTONA
9 SUPER MARIO 2
10 ASTERIX

GAME GEAR

1 DONALD DUCK 2
2 FORMULA 1
3 DESERT STRIKE
4 ASTERIX AND THE SECRET MISSION
5 WINTER OLYMPICS
6 JUNGLE BOOK
7 SONIC CHAOS
8 ROBOCOP VS TERMINATOR
9 DESERT SPEEDTRAP
10 COOL SPOT

GAME BOY

1 SIMPSONS 2
2 TERMINATOR 2
3 SUPER MARIO LAND 2
4 ROBOCOP
5 SNOOPY'S MAGIC SHOW
6 ZELDA LINK'S AWAKENING
7 KIRBY'S DREAM LAND
8 SUPER MARIO LAND
9 ASTERIX
10 JURASSIC PARK



WORLD HEROES

UN HIT D'ARCADE SUR SUPER NINTENDO !

Voyagez dans le temps et dans l'espace pour incarner un féroce Ninja, un magicien aux pouvoirs illimités ou un robot sans âme...
Chacun a sa propre technique de combat et ses propres pouvoirs pour vaincre ses adversaires et obtenir la toute puissance...

World Heroes sur Super Nintendo est l'adaptation parfaite de la grande version Neo Geo avec :
. 8 super héros invincibles, Janne et son épée de feu, Muscle Power et sa tornade dévastatrice...
. 2 modes de jeu : normal ou fatal
. 7 options de jeu : sélection de la difficulté, durée du jeu, configuration, rôle des boutons, handicap, jauge d'énergie, chronomètre.

A VOUS DE JOUER !

NOUVEAU !!!

APPELLE VITE AU :
36-68 68 77
(2.19 Frs une minute)

NEW ...

JOUE et GAGNE le Top des Tops des consoles (Néo-Géo, Jaguar, Méga CD II, 3DO...) et tous les jeux LUDI GAMES (F1 Pole Position, Eric Cantona...)

NOUVEAU !!! NEW !!! NOUVEAU ...
JEU SANS OBLIGATION D'ACHAT

36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOP !

36.15 LUDI GAMES

SUNSOFT

NINTENDO. The NINTENDO product seals and other marks designated as TM" are trademarks of NINTENDO. © SUNSOFT

TINY TOON
Adventures
KONAMI
TINY TOON
Adventures
BABS' BIG BREAK
GAME BOY
GAME BOY
KONAMI
TINY TOON
Adventures
Nintendo
Entertainment System
TINY TOON
BUSTER
BUSTS LOOSE!
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
NOUVEAU !
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
Screen: Super Nintendo Entertainment System
Screen: Super Nintendo Entertainment System
Les Tiny Toon en folie !
Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.
Tiny Toons se paie le luxe d'être à la fois, beau, drôle et mignon. Avec ce jeu Konami nous offre l'un des plus fabuleux jeu de plate-forme de l'histoire... 97%
Player
Screens: Super Nintendo Entertainment System
KONAMI
La passion des jeux
Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.
TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.